

http://www.nestor.minsk.by/vr
e-mail: vr@nestormedia.com

№ 10 (46)
ОКТЯБРЬ
2003 год



В лице Republic: The Revolution мы получили практически новый жанр. Такие игры выходят редко и не открывают новую веху игрокопирования. Клонов не будет.

Игра идет об руку с такими проектами, как Black & White. Но если последний завлекал публику откровенной фэнтезийностью, то Republic берет, прежде всего, своей серьезностью и лаконичностью.





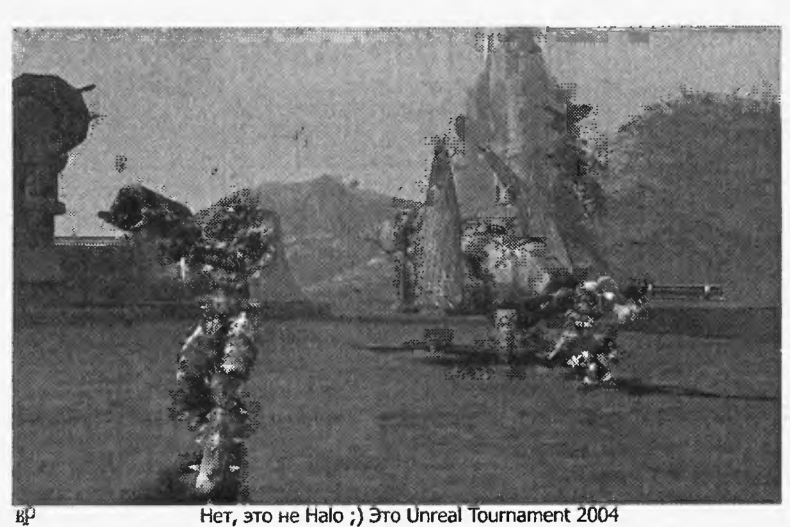
РЕЛИЗЫ

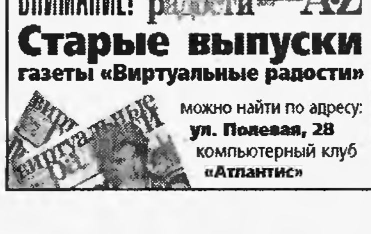
Когда погода не очень вдохновляет на общение с природой, друзья разбежались, а работа (учеба, ничегонеделанье) "напрягает", хорошие компьютерные игры остаются чуть ли не единственной отрадой. Благо, интересными релизами нас разработчики не обделили, а вскоре хорошие проекты должны и вовсе посыпаться, как из рога изобилия, — играй не хочу.

Итак, в прошлом месяце мы играли в грамотную стратегию **Republic: The Revolution** (обзор Dwarf`a — на странице 16), отличный шутер **Tron 2.0** (обзор Lockust`a на стр. 12), великолепных **Демиургов 2**, замечательный **Homeworld 2** (мой обзор см. на странице 15), добротную **Златогорье 2** (обзор Morgul`a на стр. 13) и неоднозначный **Greyhawk: Temple Of Elemental Evil** (обзор Макса Магляса — на стр. 14)... Это как минимум;). А к тому моменту, когда вы будете читать эти строки, в продаже должны появиться долгожданный шутер **Halo** (не путать с пре-релизом, который уже чуть ли не месяц лежит на прилавках), **Chrome**, экшен **Freedom Fighters**, "очередной" **NHL 2004**, стратегия **No Man`s Land**, а также вагон и маленькая тележка дополнений: к **C&C Generals (C&C Generals: Zero Hour)**, к **Sim City 4 (Sim City 4: Rush Hour)**, к **Age Of Mythology (Age Of Mythology: The Titans)** и к **MOH:AA (MOH:AA Breakthrough)**. Впечатляющий список, правда? Хорошие игры на любой вкус.

Но то ли еще будет [ой-ой-ой]! Мы по-прежнему ждем **Max Payne 2** (релиз — 15.10), **UFO: Aftermath** (релиз — 03.10), **Worms 3**, **Star Wars: Knights of the Old Republic** и не только... Хороших игр будет с избытком, эх, как бы только время для всех найти?;-/


Silent Hill 3: это будет действительно страшно


Нет, это не Halo ;) Это Unreal Tournament 2004


Splinter Cell: Pandora Tomorrow

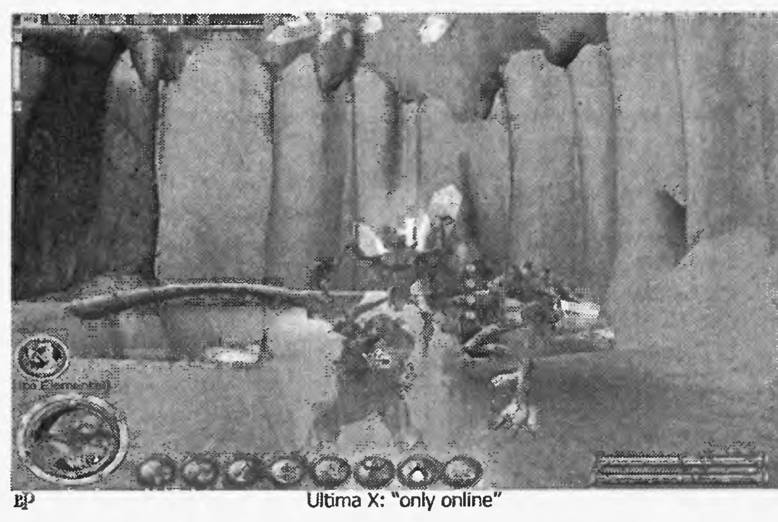
ПАТЧИ

Eidos продолжает патчить **Tomb Raider: The Angel Of Darkness**. Свежий семимегабайтный (версия 52) патч можно утянуть отсюда: ftp://ftp.eidos.co.uk/pub/uk//tomb_raider_AOD/patch/TRAOD_V52_Patch.exe.

Руссобит-М же выпускает заплатки для локализаций **Disciples 2**. Патч для "Гвардии света" лежит тут: http://russobit-m.ru/rus/downloads/patch/Disciples2_Light_patch.zip, а для "Гвардии тьмы" здесь: http://russobit-m.ru/rus/downloads/patch/Disciples2_Dark_patch.zip. Оба — по 2.5 MB.

Блэкайловцы, наконец, родили заплатку для **Lionheart** — теперь, по идее, глюков должно стать меньше. Качаем: http://ftp.interplay.com/pub/patches/Lionheart_1.1_English.exe (1.7 MB).

Появился патч и для **Chrome** — http://england.take2games.com/support/patches/ChromePatch.UKENGLISH.1.1.1.0.exe (7.7 MB).


Ultima X: "only online"

● Game Maker обновился с версии 5.0 до версии 5.1 и теперь стал уже shareware — стоит 15 у.е. или 15 евро. Кроме того, незарегистрированная версия 5.1 накладывает ограничение на использование dll-библиотек, а также в незарегистрированной версии отсутствует возможность создавать мультиплеерные игры и некоторые другие моменты.

А посему небольшое объявление для читателей рубрики "Креатив": работать мы будем с версией 5.0, хотя бы потому, что GM 5.0 — freeware, т.е. бесплатен для использования (конечно, там уже есть регистрация, но она ничего не ограничивает), да и потому, что в вышедшей 5.1 отсутствуют некоторые возможности, которые мы будем рассматривать в дальнейшем. Так что, кто не успел скачать с официального сайта релиз версии 5.0, качаем отсюда: http://www.gamemaker.nl/download/gmaker50.exe.

НОВОСТИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

Журнал "Военные игры"

Как это ни странно, но российское предприятие "Звезда" все же выпустило журнал, посвященный российским воргеймам (от нее самой). Периодичность издания — раз в три месяца, а первый номер уже продается в Минске. Да, чуть не забыл, именуется этот проект как "Военные игры и миниатюры". Кстати, параллельно "Звезда" издает журнал, посвященный моделированию, что также, думаю, будет интересно узнать вам.

Границы империи

Поступила в продажу в Минске стратегическая НПИ от "Технолога" — "Границы империи". Игра отражает события III — V вв. н. э., когда Римская империя пала под ударами варваров. Игроки становятся представителями империи либо возглавляют варварские племена. Задача императора предельно проста в формулировке — сохранить империю, но практически не выполнима на практике. Задача варваров — расселиться на римских землях. Помимо этого, могут возникнуть также узурпаторы (страстно желающие скинуть императора), либо вторая — Восточно-Римская империя (aka Византия). Правила в игре весьма просты, но в то же время предоставляют бездну возможностей. В игре полностью устранены кубики, а элемент случайности достигается благодаря использованию колод с наименованиями войск и племен.

Цивилизация

Появилась в продаже в столице долгожданная настольная "Цивилизация". Сразу хочу огорчить всех поклонников сей великой игры. Настольная ее версия потянет почти на 100 у.е., так что "халявы не будет". Суть игры, равно как и в компьютерной инкарнации, — возглавить одно из племен и провести его через все испытания к победе. Для этого хороши все средства — от мирного строительства до далеко не таких мирных боевых столкновений. Комплект игры включает в себя около 800 миниатюр, а также несколько десятков фишек зданий. Ну, а весит он (в прямом смысле этого слова) более 6 килограмм (!). Так что если все же решитесь приобрести это чудо природы, приготовьте пакет помощнее, чтобы дотянуть до дома.

Орки. Как же они выглядят?

Все желающие (владеющие, само собой, Интернетом) могут прямо сейчас полюбоваться из фотографии орков из "Кольца Власти". Как выглядят наши зеленокожие друзья, нам расскажут на www.ringrule.narod.ru, где вы их с легкостью найдете в фотогалерее. Всего там восемь фотографий (на всех фигурки не окрашены), из которых одну мы публикуем. Смотрите и наслаждайтесь.



Армады

Компания "Технолог" не устает радовать нас замечательными настольно-печатными играми. Так, у нас уже можно приобрести игру "Звездная армада". "Звездная армада" — это стратегическая игра. Вы возглавляете одну из могущественных корпораций и начинаете охоту за артефактом древней цивилизации. Но не все так просто, ибо и у вас есть могущественные соперники (другие корпорации), которым также интересно чего-нибудь (вышеупомянутый артефакт) поисследовать. Значит, придется воевать. И воевать долго и серьезно. Для этого вам предоставляются несколько типов кораблей и два вида космических станций (у каждой из которых свои специальные свойства). Есть еще и звездный десант, задача которого захватывать и удерживать звездные системы. Ведь именно в системах добывают ресурсы, так необходимые для продолжения войны (иначе у вас не будет ни кобальта, необходимого для передвижения кораблей, ни золота, без которого ничего не построишь). Ну, а победителю достанется власть над всей Галактикой. Так что прогреваем моторы своих звездолетов и отправляемся к мировому господству.

Confrontation

На сайте www.wargames.ru выложены правила игры Confrontation на русском языке. Игра представляет собой воргейм с использованием карт и миниатюр в фэнтезимире. Перевод игры сделан Ogre-Mage, известном в мире воргеймов благодаря своим предыдущим работам.

Новый Mage Knight

Как стало известно, компания WizKids, LLC собирается обновить правила своей игры Mage Knight, выпустив версию 2.0. Утверждают, что трехлетний опыт (переиздание первой редакции игры состоялся в 2000 году) показал необходимость изменения базовых правил. Стратегическая составляющая проекта будет углублена и расширена. В правила войдут и нюансы, которые до этого касались лишь отдельных фигурок либо аспектов геймплея. И в то же время разработчики обещают, что миниатюры, выпущенные ранее, полностью подойдут и ко второй редакции (а ведь число проданных по всему миру фигурок к Mage Knight потихоньку движется к 50 миллионам). Адрес сайта, по которому можно найти компанию WizKids, LLC — www.wizkidsgames.com. Сайт отражает не только перипетии Mage Knight, но и других игр компании. На наш взгляд, это один из лучших корпоративных сайтов фирм-игропроизводителей в Интернете.

Morgul Angmarsky
Morgul77@tut.by

ИНТЕРНЕТ

Take2 обновила сайт сиквела достаточно популярного тактического шутера **Hidden & Dangerous 2** — http://www.hidden-and-dangerous.com/.

Сайт "Fallout по-русски", RPG **"Фаза: Исход"** от конторы "Рога и копыта" (кроме шуток!) обосновался здесь: http://www.russobit-m.ru/rus/games/phase/.

http://www.themoviesgame.com/ — по этому адресу открылся официальный сайт проекта **The Movies**, эдакого "симулятора Голливуда". Питер Мулине ерунды не делает, точно вам говорю, — а анонс на эту игру вы можете прочитать на последней странице.

Недавно появившийся сайт квеста **Broken Sword 3: The Sleeping Dragon** от The Adventure Company вы можете найти тут: http://www.brokenswordgame.com/.

Vivendi Universal Games запустила сайт глобального ролевого проекта **Lord Of The Rings: Middle-Earth Online**: http://www.middle-earthonline.com/, а Ubisoft — официальную сетевую резиденцию **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** (http://cmt.ubisoft.fr/pandora_tomorrow/choose.html).

Обзавелся веб-сайтом и грядущий значительный проект **Ultima X: Odyssey** — http://uxo.ea.com/, а ребята из Dreamcatcher Games переделали офсайт добротной RPG **Arx Fatalis**: http://www.arx-fatalis.com/us_main.html.

Microsoft открыла сайт дополнения к отличной action/RPG **Dungeon Siege**, **Dungeon Siege: Legends Of Aranna**. Скриншоты и официальная информация — это все там, на http://www.microsoft.com/games/dungeonsiegeloa.


Это, не поверите, "Космические рейнджеры 2"

АНОНСЫ

Running With Scissors анонсировали бесплатный мультиплеерный адд-он к своему амбициозному шутеру **Postal 2** под названием **Postal 2: Share The Pain**. Кроме мультиплеера, разработчики обещали немного обновить и сингл. Для легальных пользователей обновление будет доступно для бесплатного скачивания из Интернета, а появиться оно должно где-то в районе нового года.

Руссобит-М огласила подробности относительно адд-она для космического симулятора **Homeplanet**. В **"Homeplanet: Игра с огнем"** игрока ожидает новая кампания с оригинальным сюжетом, режим мультиплеера, а также различные мелочи, вроде новых кораблей и локаций.

Трубите трубы, бейте барабаны: компании 1С (http://games.1c.ru/) и Elemental Games (http://www.elementalgames.com/) объявили проект **"Космические рейнджеры 2"** (http://games.1c.ru/space_rangers_2/), продолжение бесподобной космической тактической RPG! А что это значит? Это значит, что нас снова ждет потрясающий мир Рейнджеров! Воевать только теперь будем не с клисанами, а с киборгами (по сути, какая разница?;). Кроме того, в игре будет возможность проводить бои на поверхности планет в реальном времени (в полном 3D). Будет ли игра суперхитовой (или "просто" великолепной), мы узнаем довольно скоро — в первом квартале следующего года.

В честь этого знаменательного события, 1С открыла официальный форум "КР": http://forums.games.1c.ru/index. php?type=topics&gid=44.

EALA (EA Los Angeles) официально анонсировала RTS **The Lord Of The Rings: The Battle for Middle-Earth**. Обещают размах в битвах, крутую графику (на доработанном движке **C&C: Generals**) и полный эффект присутствия в Средиземье. Думаю, ребята из EALA халтуры не допустят — проверим, аккурат летом следующего года.

Strategy First сообщила, что вовсю идет работа над вторым дополнением к **Jagged Alliance 2**. Конечно, лучше бы они работали над **JA3**;), но и новый адд-он — тоже неплохо.

Не забыт и **Disciples 2** — очередной адд-он к игре под названием **Disciples 2: The Rise Of The Elves** (список нововведений стандартен) появится к концу этого года.

Европейскую версию последней на данный момент части сериала Final Fantasy, игры **Final Fantasy X-II**, будет издавать EA Partners. В России издателем выступит компания "Софтклаб". Разумеется, к сожалению всех PC-игроков, **FF X-II** выходит в эксклюзивном PS2-варианте.

На своем официальном сайте Croteam сообщают, что разработка **Serious Sam 2** (на написанном с нуля Serious Engine 2) идет полным ходом, но до релиза, намеченного на вторую половину следующего года, еще далековато.

За несколько дней до смерти Кира Булычева "Акелла" объявила о выпуске многочисленных игровых продуктов (аркада "Тайна третьей планеты" и другие), основанных на произведениях этого замечательного русского фантаста.


Starcraft: Ghost - хороша Маша, да не наша...

ДАЙДЖЕСТ

☑ **Half Life 2** официально отложена. Точных дат не называется, но так как упоминаются некие "holidays" (праздники, то бишь), можно сделать вывод, что релиз произойдет ближе к концу года, например, на Рождество. По слухам, игра будет выпущена в трех версиях: сингловой (без мультиплеера и поддержки модов), стандартной (с мультиплеером и поддержкой модов) и коллекционной (стандартная+побрякушки). Кроме того, игра, возможно, будет входить в стандартный набор поставки видеоакселераторов ATi Radeon 9800.

☑ Энтузиасты создают патч для **Baldur's Gate** с поддержкой разрешения 1024x768. Информацию и ссылки искать тут — http://japh.fwstudios.net/bg1tutu/.

☑ Interplay вывесила дармовой саундтрек http://www.interplay.com/interact/downloadlist.asp?Dltype=1 к **Baldur's Gate 2**, а Relic делится со всеми желающими исходниками **Homeworld** на http://www.relic.com/rdn/.

☑ 1С выпустила локализованную версию второго адд-она к **Morrowind — Morrowind: Bloodmoon**.

☑ Проект **Need For Speed: Motor City Online**, по сообщениям из официальных источников (EA), закрыт. Ждем **Need For Speed: Underground** (http://www.eagames.com/official/nfs/underground/en/home.jsp).

☑ Крупный издатель Vivendi Universal Games подал в суд на компанию Interplay, которая обвиняется в саботаже условий договора, касающегося вопросов распространения игр Interplay на территории Северной Америки. Ребята из Interplay ответили встречным иском.

☑ Вы будете смеяться, но **Counter Strike: Condition Zero** вновь переносится. С сентября на конец ноября. А **Breed** от CDV Software — на начало ноября. Вот так-то. Никому верить нельзя, понимаешь;(.

☑ Выходящая в конце октября **Civilization III: Gold Edition** будет включать в себя оригинальную **Civilization III** и адд-он **Play The World**. Одновременно с выпуском "золотого" издания стартуют продажи второго дополнения: **Civilization III: Conquests**.

☑ Blizzard вывесила на всеобщее обозрение карту мира **World Of Warcraft**: http://www.blizzard.com/wow/townhall/worldmap.shtml.

☑ В ближайшее время компания "Софтклаб" выпустит лицензионную версию суперхитовой **GTA: Vice City** для геймеров СНГ по доступным ценам.

☑ Atari объявила о скором выходе пропатченной версии **Enter The Matrix** на DVD.

☑ Проект **Four Horsemen Of Apocalypse**, разрабатывавшийся под крылышком ныне почившей 3DO, похоже, заморожен на неопределенный срок ввиду отсутствия интереса со стороны издателей.

☑ В сети появилась новая версия графического бенчмарка AquaMark 3 (http://www.aquamark3.com/am3-mirrors.htm) — "Затормози свой Radeon/GeForce!":).

☑ **Unreal Tournament** 2004, по сообщениям Epic, будет поддерживать 64-х битные процессоры от AMD. Правда, что конкретно даст эта "поддержка" игрокам, не сообщается. К слову, игра будет занимать целых пять (!!!) компакт-дисков. Похоже, пришло время DVD релизов.

☑ По слухам, **Operation Flashpoint 2** раньше 2005 года не появится.

☑ Vivendi Universal продает большую часть своих активов компании NBC. Подразделение VU Games (Blizzard, Sierra, Fox Interactive и другие), судя по всему, пока продано не будет.

☑ Из даты релиза на официальном сайте **XIII** (http://www.ubi.com/US/Games/xiii/) пропало упоминание о дате выхода в сентябре — теперь игру обещают осенью, но ведь осень-то больша-а-я;(.

☑ Монреальское подразделение Ubisoft подало иск в суд на "перебежчиков", пятерых своих бывших сотрудников, ушедших в монреальский филиал EA, за невыполнение условий договора, обязывающего их проработать на Ubisoft не менее 12 месяцев.

☑ Sports Interactive, разработчики популярных игр серии Championship Manager, объявили о том, что **Championship Manager Season 2003-04** (ноябрь 2003) будет их последним проектом для Eidos. Все права на сериал останутся у последней, и первое время заниматься разработкой новых серий будут, скорее всего, собственные подразделения Eidos.

☑ Впечатляющий шутер **Far Cry** от CryTek должен появиться в продаже в ноябре 2003.

☑ Металлисты из Tool запишут несколько треков для **Doom 3**.

☑ Electronic Arts закупила эксклюзивные права на использование в своих играх торговой марки NASCAR в течение шести лет.

☑ По данным NPDTechworld (http://www.npdtechworld.com/), в августе в Северной Америке лучше всего продавались **Warcraft III: TFT** (1), **Microsoft Flight Simulator 2004** (2) и **The Sims: Superstar** (3). В период с 7 по 13 сентября расклад немного изменился: в лидеры выбился **Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII** (1), на втором месте обновленный **EverQuest: Lost Dungeons of Norrath** (2), а **MSFS 2004** (3) оттеснили на третье место.


Что в этом году за осень? Правильно, нынче осень Макса Пэйна

Николай "Nickky" Щетько
(me@nickky.com)

ВИКТОРИНА

Пять... Четыре... Три... Два... Один... ПУСК!!! Запуск нового сезона "ВиктоРины" состоялся! Поздравляю вас, товарищи! Ура, ура, ура!!!

Правила остаются прежними: вы отправляете нам бумажное письмо с ответами, и если они оказываются правильными, да еще, вдобавок, приходят раньше остальных, то победа в нашей викторине вам практически обеспечена. Все, как видите, неимоверно просто. Итак, вот первая порция "осенних" вопросов:

Вопрос-зарисовка N1:

"Славься отечество наше свободное

Дружбы народов надежный оплот..."

Эта песня лилась из всех репродукторов и радиоточек. Алекс с отвращением зажал уши: "Они уже празднуют победу. Проклятые коммунисты. Посмотрим, что они запоют, когда я выполню свою миссию". А задание было простое — уничтожить два вражеских объекта: исследовательскую лабораторию и излучающую непонятные сигналы вышку. Скрываясь в кустах и оврагах, он все же сумел войти в город. Странное дело — жизнь в этом поселении, несмотря на войну, почти не изменилась: жители спокойно шли по своим делам, играли в парке дети, старики сидели на скамейке возле полуразрушенного дома, где и укрылся шпион, и вели диалог.

— Мы должны благодарить нашего генерального секретаря за то, что он предоставил нам гражданство.

— Да, ты прав. Я, если бы не возраст, сегодня же пошел и записался бы в его армию. Пора покончить с пережитками капитализма.

"Что они несут? Они что, помешались? Какой генеральный секретарь? А как же президент? Как же конституция, как же свобода. Нет, они все точно сошли с ума", — так размышлял Алекс, пока не натолкнулся на пару мирно разговаривающих солдат. Недолго думая, он выхватил автомат и двумя меткими выстрелами в голову уложил обоих. "На двух коммунистов меньше", — со злорадством подумал Алекс. Оттащив трупы во двор заброшенного дома и спрятав их в мусорном баке, он вернулся на улицу. Как хорошо, что внутри никого нет. Солдат хотел развернуться и пойти через дворы, как из-за угла появился странный человек. Облаченный в просторный коричневый плащ, он чем-то походил на монаха, но от темени к затылку у него шло несколько проводов.

- О нет, это же психовои... — только и успел подумать Алекс, пока в его голову не ворвался, заглушая все мысли, спокойный размеренный голос: "Не сопротивляйся. Ты спокоен. Тебе хорошо. Радость наполняет твою душу, ведь ты воин великой и непобедимой Красной Армии. А теперь ступай, Алексей, там за поворотом твоя база, твои родные казармы". И солдат веселой походкой пошел по тротуару. Он был счастлив, а еще страшно захотелось петь, и с языка сорвались первые слова песни:

"Славься отечество наше свободное

Дружбы народов надежный оплот..."

(Вопрос-зарисовку прислал LeGAT AKA Владимир)

Вопрос 2: Aundae, Berne, Khajiit, Quarra — одно из этих названий лишнее. Какое?

Вопрос 3: Как фамилия Ларри, очаровательного невезучего "плейбоя", героя квестов Sierra?

Вопрос 4: Главную злодейку в оригинальном Neverwinter Nights зовут...

Вопрос 5: 13 марта сего года в Токио состоялась презентация одной замечательной игры. Какой?

Вопрос 6: Что "производят" куклы в "Вангерах"?

Вопрос 7: Как "фамилия" Illidan-а, одного из героев Warcraft III / Warcraft III: TFT?

Вопрос 8: В каком году на PC появилась первая часть Mechwarrior? (за вопрос спасибо Mozilla[xXx])

Вопрос 9: Кто главный герой кампании за греков в Age Of Mythology? (за вопрос спасибо Zen)

Вопрос 10: Сколько видов снарядов для гранатомета есть в Unreal 2: The Awakening? (за вопрос спасибо Андрею Полякову)

Ну, как вам вопросы? Думаю, не очень сложные. Что ж, в следующем номере я подведу итоги этой викторины и объявлю вопросы следующей. Удачи вам!

10 самых продаваемых игр в Минске

Пока мы работаем над защищенным и обновленным движком для "ВР-Парада", в некой мере компенсировать его отсутствие (временное) попробуем десяткой самых продаваемых игр в столице, подготовленной по данным торгового ряда "Пилот" на ст/м "Институт Культуры". А если начинание приживется, то в скором времени на наших страницах будут сразу два хит-парада — читательский и десятка продаж. Итак, встречайте!

1. Silent Storm
2. Корсары 2
3. GTA VC
4. Rise of Nations
5. Kreed
6. Disiples 2
7. Enter the Matrix
8. Republic: The Revolution
9. Postal 2
10. Демиурги 2

Что мы видим? В принципе, закономерное место на вершине хит-парада отличной стратегии от Nival, Silent Storm. "Пираты Карибского моря", то бишь Корсары 2, обосновались на второй позиции. Кстати, оба проекта защищены новым StarForce, что препятствует "виртуализированию" дисков, копированию и, в общем, стимулирует продажи. Конечно, не самый популярный способ, зато, как видим, эффективный. До сих пор очень активно продается великолепный **GTA: Vice City**, за ним следует также явно не самый свежий RTS-проект **Rise Of Nations**. Не самый лучший 3D-action **Kreed**, тем не менее, пользуется стабильным спросом. Ровно как и "старички": **Disciples 2** (шестое место), **Enter The Matrix** (седьмое), **Postal 2** (девятое). Довольно бодро продаются новички — **Republic: The Revolution** и **Демиурги 2**. Интересно, кто из амбициозных новичков (тот же **Homeworld 2**) будет лучше продаваться в октябре? Ждем новой десятки в следующем месяце!

Данные о продажах предоставлены торговым рядом "ПИЛОТ" на ст/м Институт культуры

В реальном мире существует реальная планета, на одном из материков которой, в одной из независимых республик издается вполне реальная газета с нереальным названием:). Да, верно, — она называется "Виртуальные радости". Так вот, в прошлом номере газеты я обещал сделать вам, уважаемые читатели, небольшой сюрприз. "Обещанного номер ждут", и поэтому я с радостью открываю карты: в этом выпуске "Н@шей почты" все письма адресованы вам и только вам, а пишет вам, уважаемая "читательская редакция", коллектив "ВР". Итак, читайте и комментируйте письма авторов, а лучшие комментарии мы обязательно напечатаем в следующем номере.

[Nickky (me@nickky.com)]

Приветствую вас, дорогие друзья! Давно хотел вам написать, да вот все как-то времени не находилось. Но вот наконец я мужественно сел за клаву, пообещав себе не вставать с места, пока не закончу, и написал сие послание вам, прямо в "читательскую редакцию" любимой газеты. И покритиковать вас, дорогие, надобно, и похвалить.

Сначала нужно бы похвалить — так, знаете, принято: если хочешь поругать, то для начала нужно похвалить, и чем сильнее ругать будешь, тем бодрее хвалить. Сегодня я отступлю от "канонов" и скажу искреннее и большое-пребольшое спасибо всем нашим читателям: и тем, кто читает нас с первого номера, и тем, кто сегодня впервые купил газету и с недоумением ("что за странная рубрика?";) читает эти строчки. Спасибо за то, что вы с нами. Все ваши мысли, предложения и пожелания, будь они в устной или письменной форме, нами принимаются к сведению, и, полагаю, на основе этой информации от номера к номеру "ВР" становится все лучше. Несмотря на все крики о том, что-де мы "тускнеем" и так далее, мы, уверен, постепенно становимся интереснее, полезнее — лучше. Это не значит, что отсутствуют "перегибы". Ведь раз на раз не приходится: тут материал слабоват оказался, там ошиблись, здесь переборщили ("недоборщили") с обзорами/гайдами/еще_чем-нибудь... Никто не застрахован от ошибок — и мы в том числе. Можно, конечно, по-разному к ним (и нам) относиться — тыкать пальцем и кричать что-нибудь неприятное (заслужили, что поделаешь) либо тактично указывать на огрехи (в большинстве своем они видны нам сразу же после печати тиража;). В обоих случаях вы будете правы. Но вот выбор между "поступать цивилизованно" или "действовать по-хамски" — за вами.

Хочу покритиковать вас за вашу критику, вернее, отсутствие рациональной критики. Очень показателен в этом плане раздел "Письма в редакцию" (фактически, форум) на сайте "ВР", http://www.nestor.minsk.by/vr. На одну нормальную ветку-тему приходится с полдесятка-десяток глупых, если не сказать грубее. Такое впечатление, словно кучка подростков хочет где-нибудь погадить, и тем самым выделиться. Гадят избирательно, обычно, ближе к выходным (на выходных не всегда есть возможность отмодерировать ерунду). По идее, это проблема любого хоть сколь-нибудь посещаемого сетевого форума, но все равно неприятно. Мало того, что несут чушь дети, так и сообщения достаточно взрослых (судя по их заявлениям, правда) людей иногда повергают меня в смятение. В том плане, что мысли выражать люди за свои 18+ лет жизни так и не научились. В огромном по объему сообщении смысла — чуть, да и нужно потрудиться еще, чтобы эту крупицу разыскать и понять правильно.

Также немного удивляет отношение некоторых читателей ко мне лично. Они считают, что, мол, "Nickky слишком много о себе мнит" и так далее. Хотя мне действительно есть чем гордиться (все, чего я достиг, я достиг собственным долгим и упорным трудом), я никогда не кичился своими успехами, не давал повода считать себя высокомерным и "оторванным от народа". Я точно такой же человек, как и вы, дышу таким же воздухом и живу в одной с вами стране. Я никогда не был незаслуженно груб или невнимателен к читателям, и уж точно никогда не считал себя лучше любого из вас. Просто "чукча не читатель, чукча писатель";).

[Воронецкий "AlienRaven" Михаил pisma@nestormedia.com]

Здравствуйте, уважаемые читатели.

Хотелось бы поделиться кое-какими мыслями о... всем сразу. И о читателях, и о геймерах, и об игровом этикете... Так много хочется сказать, так много хочется попытаться донести до вас... Почему попытаться? Да просто не всегда получается. Пример? Да ради бога.

Помните, в одном из предыдущих номеров была моя заметка на тему частных объявлений. В ней я по-моему очень четко описал объявления, которые в газету приниматься не будут. Было дело? Было. Откуда в таком случае сегодня берутся письма следующего содержания: "Уважаемая редакция, пишет вам ваш постоянный читатель. Опубликуйте, пожалуйста, мое объявление..." Опубликовать объявление? Конечно. Всегда рад. Смотрим купон: "Приму в подарок компьютер не ниже Pentium-266...". Вот и делайте выводы. Или еще лучше, вот недавно пришло: "Заработай себе на комп! Вышли мне 2000 и я вышлю тебе уникальный способ!!!" Угу, а знаете, какой способ? Дать объявление, чтобы и вам каждый выслал по 2000, прочитав об "уникальном способе". Выводы снова за вами.

Далее, о геймерах и игровом этикете. Сразу 2 в 1, так сказать. Наверное, в каждом третьем письме, которое приходит в редакцию, написано следующее: "Уважаемая редакция ВР, дайте пару кодов на CS, а именно: на невидимость, на бессмертие, чтобы все патроны сразу были в обойме, чтобы внешне выглядеть как противник, чтобы телепортироваться в любое место карты, чтобы каждый выстрел был хедшотом..." или "Каким кодом получить бессмертие в Q3?" или "Ой, напишите код для Vice City, чтоб сразу все на 100% было пройдено..." Вам смешно? А мне нет. И не потому, что часть вопросов настолько глупа, что после публикации ответов с разъяснениями я получаю письма вроде: "... да вы что там совсем с ума посходили? Сами что ли такие идиотские вопросы пишете и на них же отвечаете?!...", нет. Грустно мне потому, что через некоторое время геймеры пишут: "Заколебали читеры!!! Как от них избавиться? Надоело!!!"

Лично я против публикации каких-либо читов. Почему? Хотя бы потому, что не люблю обманывать. А чит по сути — обман самого себя. Почему бы сразу не попросить код, который автоматически выигрывает вам раунд? Конечно, кто-то мне напишет, что, мол, приходишь с работы\учебы домой, ничего не соображаешь, садишься за комп и хочется без напряга просто "порезвиться"... Дорогие мои товарищи геймеры, в таком клиническом случае есть средство попроще — ложитесь баиньки. Выспитесь хорошенько, чтобы не приходили домой вымотанными, и играйте себе и оппонентам в радость.

Вот еще пример "игровой вежливости". Недавно пошел в клуб поиграться в StarCraft. Нашел себе оппонента, все обговорили, выбрали карту, зашли, играем. Вроде бы все нормально, вроде все хорошо... И тут я получаю от противника сообщение: "Show me the money" (для тех, кто не в курсе — это код в одиночной игре, дающий много кристаллов и газа Веспен, в мультиплеере не работает). Скажу честно, первым желанием было плюнуть на все и уйти.

Или еще лучше, в CS, когда один из "убитых" орет "живым" из своей команды: "Эй, Вася, эта <censored> с бомбой бежит на нашу базу... А, <censored>, испугался, маленький ламер!!! Васек, этот <censored> за ящиками засел, мочи его... Ой, аккуратно, у него "ослеплялка"..." Вам так нравится играть? Лично мне — нет, поэтому я не любитель клубов. Может, я и извращенец, но мне больше по нраву договориться с другом поиграть в тот же Red Alert 2 по модему, с условием, что мы не будем трогать друг друга 10 минут. Такие бои затягиваются на всю ночь, а то и больше, и для меня это просто интересно. Мне не нравится играть один матч 3 минуты, ставя целью привезти пачку инженеров на базу врага и тут же захватить ее; мне больше по душе дать врагу (и себе, хех) развиться как следует, чтобы все зависело не от умения быстро разворачивать базу, а от умения построить правильную тактику, которая приведет к победе. Я даже не стремлюсь победить, я наслаждаюсь процессом, а победа — она просто приятна, как факт.

Уже сейчас представляю лица некоторых товарищей, которые ухмыляются и думают: "Ламо, однозначное мясо!" ОК, воля ваша. Я не претендую на звание супер-геймера, я всего лишь скромный журналист. Таким образом, что я хотел сказать своим письмом? Да, наверное, просто хотелось обратить ваше внимание на такие мелочи, чтобы иной раз вы задумались, а зачем вам нужны эти читы? Разве не интересно играть честно, по правилам?

Еще пару слов хотелось бы сказать о работе, в частности о "Вопросе Месяца". Рубрика сия была сделана, дабы показать, насколько веселыми могут быть письма от читателей, так что ни ее, ни ответы на нее не следует воспринимать всерьез. Люди, если честно, то я просто упал под стол, когда ко мне буквально через два дня после выхода газеты начали приходить письма (по 3-4 штуки в день) следующего содержания: "Дайте ссылку на 100% крак инета, о котором вы писали...", "Где можно скачать..., я читал в вашей газете, что он есть... это то, что мне надо...", "Пожалуйста, пришлите мне этот крак..." Да что я говорю, яркий пример есть в текущем "Вопросе месяца". Смотрите и радуйтесь, хехе. Ну, а поскольку поток сих писем все же необходимо пресечь, объясняю — никакого "100% крака инета" нет и быть не может. Если вам предложат что-то такое скачать, то можете не сомневаться, что вам пытаются впарить троянский вирус.

Ну, а самых любознательных читателей, которые все же решат узнать, почему это невозможно, отсылаю в книжный магазин за книгой в стиле "Начинающему пользователю ПК". Учитесь, господа геймеры, учитесь и, я не побоюсь этого слова, еще раз учитесь, чтобы вы не попали в ситуацию, когда вам продадут клавиатуру, на которой будет только две кнопки и она будет кататься по всему столу и мышь с кучей клавишь, которая не будет ездить.

[Morgul Angmarsky Morgul77@tut.by]

Приветствую уважаемых читателей. Позвольте представиться, Morgul Angmarsky, ведущий рубрики "Настольные игры". Именно о них, родимых, разговор сегодня и пойдет.

Чуть больше года назад ваш покорный слуга пришел в "Виртуальные радости" с идеей организовать раздел, посвященный тому, что на Западе назвали мудреными словечками вроде wargames или ccg. Редактор любезно принял мое предложение, и колесо завертелось. Очень быстро выяснилось, что настольные игры в Беларуси — дело весьма популярное (само собой, помог этому и Клуб Настольных игр "Кронверк"). Ну, а после ряда статей у настолок стали появляться и почитатели, которые до того момента и не слышали даже о столь непонятном явлении. И за тот же год накопился ряд стандартных вопросов, которые интересны читателям, и задаются с периодичностью не меньшей раза в месяц. Я решил ответить на эти вопросы через газету, чтобы не повторяться потом по сто раз.

Главный вопрос, волнующий многих, это "Как организовать свой Клуб?". Дело организации Клуба — штука хитрая. Во-первых, перед организацией Клуба выясните, сколько сторонников у вас имеется на данный момент. Выходить на уровень Клуба, имея меньше десяти последователей, практически бесполезно. Судите сами, бывают ситуации, в которых люди уходят, бывают — когда у них заканчивается свободное время, и т.д. и т.п. А ведь новые посетители у клуба могут и не появиться (особенно, если у вас нет возможности проводить информационно-рекламную кампанию). Так что, если вас пока мало, проще продолжать собираться на квартире (или где-нибудь еще).

Что касается непосредственно организационных вопросов, очень быстро встанет проблема "Где?". Найти место для нового Клуба — непростая задача (народ у нас небогатый, место должно быть или бесплатным, или с символической платой). Самым оптимальным вариантом будет образовательный центр (раньше такие центры назывались Дворцами Пионеров и Школьников). Но, учтите, в этом случае придется разрабатывать программу работы, появляться на совещаниях и педсоветах (этот пункт касается главы Клуба), выдерживать проверки (не столь уж и многочисленные). Все остальные возникающие варианты много хуже (хотя можете попробовать в солидном компьютерном клубе, если его владелец согласится сдавать комнату, или в заброшенном детском садике — бывает и такое). Ну, а при наличии места для игр всегда есть шанс на увеличение числа игроков.

Следующим по популярности будет вопрос "Где мне поиграть в... (нужное вставить по желанию)". Если этот вопрос возникает у жителя столицы, проще всего обратиться в один из существующих клубов, есть ли там возможность поиграть в любимую вами игру. Проще это сделать через сайты www.bg.belhost.by или www.rpgby. net. Вам ответят, есть ли у игры поклонники. А может быть, вы и сами заинтересуете своей игрой действующих членов клуба. Если вы живете не в столице, все будет обстоять гораздо хуже. Придется либо заняться организацией собственного клуба, либо попытаться подойти к какому-нибудь ролевому клубу, который занимается полевыми играми (там всегда есть пара-тройка поклонников настольных игр, в особенности ролевых).

Третий (и последний) наиболее часто задаваемый вопрос, вернее просьба, — "Опишите мою любимую игру". Здесь могу сказать только одно: не волнуйтесь, до всех очередь дойдет. Каждая мало-мальски интересная игра получит "по заслугам" и будет всесторонне рассмотрена.

И об играх компьютерных. Хотелось бы сразу предупредить уважаемую аудиторию, что на вопросы типа "В версии от "Фаргуса" игры № я не могу пройти третью миссию, игра виснет. Что делать, только не отвечайте "купить английскую версию"?" реагировать не буду (и можете прекратить их присылать). Я не доверяю пиратам-почти-что-локализаторам и покупаю английские либо лицензионные русские версии. Покупка пиратского диска (даже английской версии без русской) — это всегда риск. Вы платите денег меньше, чем стоит лицензия, но зато никто не дает гарантии, что все будет работать как надо. А за риск иногда приходится расплачиваться...

Вот, наверное, и все. Напоследок хочу пожелать вам здоровья, а также чтобы ваша любимая настольная (в крайнем случае — компьютерная) игра вам никогда не надоедала.

[Алексей Гончаров aka Anathema lapd@tut.by]

О Сети. Говорят, паутину Интернета начали ткать двадцать лет назад. Причем, первого января. Хотя, я лично этому не верю.

Вот кто из вас может представить себе программиста, в первый день года сидящего за компьютером? Я тоже не могу. Но тем не менее, эта паутина разрастается с каждым днем. Я уже давно в ней запутался и выбраться оттуда не представляется никакой возможности.

И вот задумываюсь: а нужно ли мне это? Считать день без проверки почты, получасового пробега по форумам и терзания Аськи неполноценным. Жить больше в мире символов, чем в мире нормального человеческого общения. Ночами сидеть перед монитором. Не знаю.

Возможно, все это абсолютно зря, но воспринимается как жизненная норма. А значит, продолжаю.

О книге. Представить жизнь без книги довольно сложно. Книги не бывают плохими: они бывают или хорошими, или просто книгами. Читать нужно хорошие. Хотя бы сначала. Просто книги никуда не убегут, дождутся.

..."Слышь, походу такую книгу вчера прочитал! Походу просто рулеззз! Походу этого, как его... Походу забыл, кроче. Бук походу абаденный, мочилово такое!", — "Хм, а ты Булгакова читал?", — "Да походу ну его, занудство какое!"...

Грустно...

Об играх. А игры бывают плохими...

Каждый геймер знает, какой должна быть идеальная игра. Любой из нас за полчаса сможет написать сюжет, описать особенности геймплея и даже набросать пару концепт-рисунков будущего стопроцентного хита. Разработчики тоже были геймеры.

Интересно, почему когда геймер приходит в игровую контору с дипломом программиста, его революционные идеи выветриваются сразу же после после подписания договора о найме?

О девушках. Девушки тоже плохими не бывают.

И гораздо приятней созерцать девушку в живую, чем набирать Яндексу запрос "ххх" и пялиться в монитор.

И девушки тоже играют. И в Кваку они играют, и в Дьяблу, и в Варкрафт. Помню сцену в одном из компьютерных клубов: миловидная девушка-админ нежными наманикюренными пальчиками давит бедного пластикового грызуна и лихо режет контров.

[Lockust, lockust@tut.by]

Милые, добрые, любимые наши читатели! Безмерно рад наконец-то предоставленной нашим незаменимым почтальоном возможности высказаться в открытую, не прячась за спины своих товарищей, перед самыми большими любителями правды и ненавистниками глупости! После появления на свет номера, содержащего мои довольно спорные статьи, посвященные Disciples и Morrowind, редакция разве что только не утонула в том объеме писем, содержащих негатив в отношении вашего покорного слуги. На нашем форуме то там, то здесь вспыхивали позунги типа "Я буду жаловаться на этого локаса, локуса, лоскута и локуста (нужное подчеркнуть)!!!". Подозреваю, что и бедный Ники пострадал почем зря, разгребая электронные послания со злостными инсинуациями в мой адрес, и все по моей вине. Как-то странно, учитывая тот факт, что люди, которым мои статьи понравились, писали не в редакцию, а на мой адрес, чем доставили мне бооольшое удовольствие, заставив забыть о приготовленных на вечер мыле и веревке:). Но шутки шутками, будем, что называется, "держать ответ".

Наибольшее впечатление на меня произвело письмо одного мальчика из "церковно-приходской школы", который, несмотря на свою кажущуюся святость и благоразумие, никак не подписался под своим письмом, очевидно опасаясь смертельной мести со стороны вашего покорного слуги. Его письмо оказалось наиболее грамотным и полноценным, содержащим довольно толковые обоснования, в отличие от набившего уже оскомину "Lockust — лох!". На нем и остановимся.

Перво-наперво, мне понравилось, что обращаются ко мне никак иначе как "господин Lockust" (при встрече мне нужно кланяться, потупив очи, говорить робким голосом и лобызать мне пятки за оказанную милость:). И никак иначе. Ведь я Господин! Только вот холопа по имени "аноним" я что-то среди своих вассалов не припоминаю.

Дальше — больше.

Начнем с содержания статьи о втором дополнении к Disciples, точнее отсутствии этого содержания. Lockust просто-напросто сослался на работу Leviafan'a, делавшего обзор Guardians of Light, и предложил на все вопросы по Servants of the Dark искать ответ в статье господина Leviafan'a.

Не делайте мне смешно! Во-первых, изначально я ссылался на свой обзор GotL в "Компьютерной газете", где достаточно подробно описал все нюансы изменений в игровом процессе. Не хуже это сделал и Leviafan в "ВР", так что я счел себя вправе не перепечатывать уже имеющийся в прошлых номерах материал и всецело посвятить статью единственному отличию SotD от GotL, то бишь сюжету.

Тем более, что читать про личные пристрастия автора никакого интереса не вызывает, это во-первых, а сюжет нового дополнения господин Lockust мог узнать где угодно, даже не проходя игру, это во-вторых.

Как я уже неоднократно писал на форуме, ни один человек не может быть стопроцентно объективным. Так или иначе, любая мысль, любая, даже высказанная кем-то другим, идея преломляется через призму человеческого субъективизма, в результате чего мы имеем неповторимое мнение автора по данному материалу, обусловленное его "личными пристрастиями". Это во-первых. А сюжет нового дополнения я действительно мог узнать "где угодно", даже облазил в поисках прохождения весь рунет после получения этого письма, но не нашел. Это во-вторых.

В то время как Nickky из выпуска в выпуск в "Нашей почте" напоминает, что нормальные люди не приемлют хамства ни от себя, ни от других, господин Lockust позволяет себе подобного (некультурного, скажем так) рода высказывания и манеру донесения своих мыслей до читателей. Дело в том, что о таких серьезных играх, как Disciples и Morrowind нельзя говорить так, паясничая и издеваясь.

О да. Многих возбудила эта странная манера подачи материала. В особенности это касается поклонников Morrowind'a. Однако перед ними у меня никаких долгов нет, поскольку я сразу же, в самом начале статьи, извинился за то, что буду ругать их ненаглядную игру почем зря. Причем в данном конкретном случае они имели возможность ознакомиться с этими моими "личными пристрастиями" и попросту не принимать все дальнейшее всерьез. К слову сказать, ни одно из моих утверждений в статье опровергнуто не было.

Теперь касательно "серьезности игр". Знаете ли, слово "серьезный" и слово "игра" как-то плохо уживаются вместе. Игра — это перво-наперво развлечение, способ неплохо скоротать свободное от забот время. Однако попадаются иногда, к сожалению, индивидуумы, которые воспринимают эти игры чересчур серьезно, плоть до фанатизма. И тогда начинаются прогулы в школе, пропуски лекций, опоздания на работу. Это ли не деградация личности? Выжить в этом мире может только постоянно совершенствующийся организм, живущий в непосредственном симбиозе с окружающим его обществом. Мы работаем, набираемся опыта, заслуживаем уважение других людей, укрепляем свой внутренний стержень, тем самым приобретая уверенность в завтрашнем дне. Игроки, относящиеся к играм чересчур серьезно, — это больные люди. Это относится и к тем, кто просаживает миллионы в рулетку, и к тем, кто с пеной у рта размахивает руками на ипподроме, и к тем, кто после матча лезет в драку с поклонниками вражеской команды по футболу, и к тем, кто сутками не отлипает от компьютера, замкнув себя в этой виртуальной клетке, теряя время, становясь все более и более бесполезным для общества, проще говоря, ничтожеством. Есть и такие. Сам видел. Так что давайте-ка без фанатизма насчет "серьезности игр". Не позволяйте им вырваться за пределы "хобби".

Но, знаете, это еще не все, за что можно спросить с господина Lockust'a. Поражает глупость автора и, как следствие, необдуманность того, что он говорит. Допустим, в предисловии к Servants of the Dark он жалуется, что "правильные игры", призванные развивать (!) и ни в коем случае не травмировать неокрепшую детскую психику, выходят уж слишком часто и что от зубодробительных стрелялок с главным героем-защитником всего-и-вся уже тошнит. Так это по мнению Lockust'a зубодробительные стрелялки-то призваны развивать десткую психику???

"А зачем вам голова?" "А я в нее ем!" (с) бородатый анекдот. Так и с нашим мальчиком. Очевидно, что "аноним" не только не проходил краткий курс новейшей психологии, так еще и не читал дедушку Фрейда. Элементарная безграмотность в этом вопросе просто-напросто вылезла наружу. Попробуем ликвидировать пробелы в образовании.

Во-первых: ребенок, играя за светлую, сторону так или иначе неосознанно проводит для себя границу между "хорошо" и "плохо", помещая своего аватару на сторону света, тем самым, впитывая, что зло всегда наказуемо. Это уже немало, особенно учитывая ужасные инциденты, которые происходят с американскими школьниками, переигравшими в неправильную во всех отношениях игру GTA.

Во-вторых: дети, играя в трехмерные стрелялки, начинают быстрее ориентироваться на местности, быть более внимательными и имеют хорошую реакцию. Это факт.

В-третьих: ребенок приобретает уверенность в себе после очередного успешно пройденного уровня или быстро побежденного босса. И т.д. и т.п. Поскольку я еще не пишу диссертацию, то вполне можно ограничиться уже только этими перечисленными мной постулатами.

Сразу же после вступления господин Lockust сообщает, что создатели Disciples 2, вероятно, единственные, кто прислушался к мнению людей, желающих поиграть за Темные Силы. Ну это не бред? Разве в Dungeon Keeper, Heroes, WarCraft3 и многих других играх нельзя поиграть за "плохих" ребят? Тем более, что Lockust сам перечисляет все эти игры абзацем ниже. Между прочим, такой парадокс у автора во всем: он ругает игру на протяжении всего обзора, а в заключении сообщает, что она выдалась чрезвычайно удачная во всех отношениях.

И вот опять я столкнулся с невозможностью "анонима" удерживать одновременно в своей оперативной памяти более трех слов одновременно, тем самым, теряя нить моих рассуждений. Писал я ведь не о том, чтобы можно было "поиграть за плохих ребят", а о странной системе появления аддонов. И не ругал я игру на протяжении всего обзора. Это тебе, дорогой ты мой "аноним", показалось.

Другие почему-то пришли к выводу, что я игру очень сильно нахваливаю, и чтобы не быть голословным, приведу маленький кусочек письма.

Это у тебя получился не обзор, а настоящее ЧТИВО!!! Читал дважды, читал и наслаждался. Молодец, круто, да что уж тут: КРУТО!!! Нет, действительно, прочитав эту статью, не купить такую цацку просто нельзя. Очень живенько, весело и доступно. Так держать!

Так и буду:).. А другим напомню, что в своих статьях я максимально точно пытаюсь передать именно свое ощущение от игры, а не познакомить вас со всеми подробностями игрового процесса. В конце концов, пишу я не гайды, а обзоры. Есть разница.

Засим позвольте раскланяться, не держите зла, и да пребудет с вами Сила!

[AloneCat, Alonecat_cs@rambler.ru]

К вопросу о качестве

"Раньше и трава была зеленее, и вода мокрее, и не спорьте".
Глубокомысленное замечание.

Нередко приходящие в редакцию письма начинаются так: "Здравствуйте, уважаемая редакция! Читаю вашу газету с самого первого номера (или почти)..." Такие письма надо откладывать в отдельную стопочку, ибо их авторы "убеленные сединами старцы", которым за (или под) 20 лет и об отдельных играх они знают не меньше, чем авторы ВР.

Давным-давно, когда пределом мечтаний была видеокарточка GeForce и процессор в 600 МГц, когда Quake III и Starcraft: Brood War монопольно занимали лучшую часть винчестера, когда геймеры собирались в только что открывшихся первых компьютерных клубах, на свет (как отдельное издание) появилась газета "Виртуальные радости". "Круто!" — воскликнули жаждущие и, зачитывая ее до дыр, бережно передавали в руки друзей с условием обязательно вернуть.

Было? Да, было... многие тогда еще учились в школе или собирались поступать в вузы. Тех первочитателей можно смело называть "читателями-старожилами" и массово раздавать им значки "аксакалов":).

Прошло время, у кого-то появились другие интересы, другие способы получения информации об играх. Все другое, а главное, что мы сами стали другими. Выросли, что ли... Сейчас даже самый дотошный в мире социолог не сможет отнести нас к тинейджерам. Проблемы взрослой жизни уже не просто маячат на горизонте, а постоянно напоминают о себе своим присутствием. Несмотря на то, что мы продолжаем с упоением сидеть возле монитора, все меньше и меньше времени уделяем каждой новой игрушке.

Проблема возрастов (и взросления в частности) актуальна не только для компьютерных игр и отношения к ним, но и для большинства жизненных ситуаций. Есть еще даже термин такой "конфликт поколений". Так вот, этот конфликт проявляется не только в отношении "я и все остальные", но и в самом себе, когда старые ценности изживают себя и им на смену приходят новые, порой такие чуждые (если не сказать больше), но, поверьте, это только поначалу.

Есть и другая сторона тому ощущению, что все это уже было, все это я уже читал: СТАЖ. Вы вполне можете не относиться к "старикам", которым за 20, но иметь за плечами богатый игровой опыт как одиночных, так и сетевых баталий. Очень вероятно, что ваши родители подарили вам лет 5 назад первый компьютер, а после того как вы закончили девятый класс, купили новый. А может быть, он им нужен был для работы — не суть важно. Пройденный путь от Doom'a к современным шутерам или от Dune к сегодняшним стратегиям, делает из вас не меньшего ценителя (если не эксперта) всей компьютерной игровой индустрии, чем те, кому за 20 и более.

Не знаю, вершина это или нет, будете вы поступать по одной из компьютерных специальностей или станете профессиональным кибератлетом — решать вам, возможно очень скоро, но не сейчас. А сегодня важно осознать, что людей, увлеченных компьютерными играми, становится все больше и больше. И не все они начинали хотя бы с первой Кваки. Ведь если присмотреться, то на данный момент мы наблюдаем смену поколений у мониторов. И эти, другие геймеры, севшие за прохождение тренировки в Counter-Strike или сингла Starcraft (Warcraft), не больше год-полтора назад, имеют как свои вкусы в играх, так и свое виденье на них. И именно для них в наших с вами любимых "Виртуальных радостях" печатаются так нелюбимые вами "ламерские" вопросы-ответы, с повторяющимися ссылками, кодами, прохождениями. Именно им, еще "не заматеревшим" "новичкам", мы стремимся показать игровой мир, начиная с самых азов, и именно они являются авторами самых банальных объявлений на тему "Передаю привет...".

Отцам же игр всех жанров могу только пожелать дальнейшего прогресса на их геймерском пути. Думается мне, что в "ВР" у них тоже есть любимые странички и темы, знание о которых еще далеко от того совершенства, которого они достигли в играх.

Не судите строго, а судите по делу. Ибо газета — это наше с вами общее дело. Дело всех любителей компьютерных игр, а значит почти "общегеймерское".

Напоминаю, что все еще принимаются и всячески приветствуются грамотные письма на тему: "Если бы я был главным редактором "ВР", я бы...". А когда мыслей-предложений наберется порядочно, Марина Бирюкова, наш главный редактор, прокомментирует некоторые, а остальные неглупые — возьмет на карандаш;).

Так что думайте и пишите. Итак, если бы вы были главным редактором "ВР", вы бы...

Увидимся в ноябре! Пишите нам!!!

Почтальон Nickky (me@nickky.com)

WarCraft III: TFT



Секретная миссия за Альянс.
В третьей миссии за Альянс, где вы должны сбежать из тюрьмы с эльфами, есть возможность найти проход, ведущий в секретный уровень. Осмотрите внимательно центральную часть карты, чтобы найти комнату. Необходимо разбить дверь, чтобы проникнуть внутрь. В комнате пасется три разноцветные овцы, окруженные енергетической аурой. Перед ними находятся кнопки. Если на них нажать, овцы скажут "Вот еще", "Таран" или "Овца" (для английской версии соответственно Bah, Ram или Ewe). Нажимайте на кнопки в следующем порядке: Вот еще, Таран, Овца. Откроется дверь, которая и является входом в секретный уровень.

Секретная миссия за Орду.
В игровом меню выберите "Доп. Кампания" (Custom campaign), затем — "Исход Орды" (Exodus Of The Horde). Появится экран с выбором первой миссии. Секретный уровень скрывается между историей о том, как Тралл покидает Лондэрон, но перед тем, как он приезжает в Калимдор.

Крыса Гранк.
В четвертой миссии за Ночных эльфов, в верхнем левом углу карты, находится маленький сад с фонтаном, который сможет посетить лишь Мэв (Maiev). Используйте Скачек (Blink), чтобы добраться туда. И там вы встретите крысу по имени Гранк (Grank), которая неуязвима как для физических, так и для магических атак. Из чего следует, что смерть от ваших рук ей не грозит.

Картина с изображением пьяного Пандарийского пивовара.
Пройдите все уровни в Секретной миссии за Альянс, чтобы увидеть картину пьяного Пандарийского пивовара вместе с дочерью. Тогда в следующей миссии он придет вам на помощь!

Пандарийский пивовар
Во время игры за эльфов, в миссии, где необходимо сопровождать беглеца, заскочите в нижний левый угол карты. Там находится полянка, на которой усиленно релаксирует Пивовар. При виде вас он понесет всякую чушь и уронит "Туфли Ловкости".

Гигантский Пингвин
В четвертой миссии за Нежить, "Возвращение в Нортренд", в левом углу острова, с которого вы начали, вы найдете гигантского пингвина. Убейте охраняющих его морских львов и уничтожте палатку, затем мочите пингвина. Окажется, что тот прятал "Кольцо Превосходства" (Ring Of Superiority). Вскоре появится нормальный пингвин. Убейте и его. Однако, это вам ничего не даст, кроме глубокого морального удовлетворения.:)

Привет из Diablo!
В последней миссии за Альянс, "Повелитель Пустошей", где необходимо захватить замок Повелителя, на северо-западе от того места, откуда вы начинаете, можно найти старого доброго знакомого из первого Diablo — Мясника (Butcher) и старую добрую ногу Вирта. Мясник, бегая за вами, будет бурчать свою сакраментальную фразу "Fresh meat!", вызывая при этом ностальгические слезы у поклонников первой части.

Эхо из Warcraft3 RoC
В первой миссии за Нежить, "Король Артес", можно найти маленького Тимми из оригинального Warcraft3. Он прячется в лесу, слева от города, который находится к северозападу от трех Алтарей. Маленький Тимми может продать вам несколько Ледяных Черепков, которые будут очень полезны в дальнейшем.

Скрытые вещи
Уничтожайте хижины, палатки и другие дома. В некоторых из них спрятаны хорошие вещи!

Lockust lockust@tut.by

КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ

Freedom Fighters

Для активации кодов найдите в каталоге с игрой файл "freedom.ini" и откройте его любым текстовым редактором (например, при помощи Notepad).

Вставьте в файл строку "EnableCosnole 1" (без кавычек). После этого вызовите в игре консоль при помощи клавиши ~ (тильда) и вводите читы:

god 1 — неуязвимость.
infammo — получить полный боезапас.
giveall — получить все виды оружия.

The Temple of Elemental Evil

Чтобы активировать читкоды, необходимо запустить игру с одним из следующих параметров (без кавычек), чтобы строка запуска выглядела примерно так:

C:\Program Files\Troika Games\ToEE.exe -code

Список кодов:
-nofog — отключить туман.
-startmap <имя карты> — загрузить определенную карту.
-noantialiasing — отключить полноэкранное сглаживание.
-window — запустить игру в окне.
-nosound — отключить звук.
-fps — показать FPS.

Homeworld 2

Чтобы получить доступ ко всем миссиям, найдите в директории с игрой файл "playercfg.lua" (обычно он находится в Homeworld2\Bin\Profiles\Profile1). Откройте его любым текстовым редактором и найдите в нем строку вида "maxmission = x" (без кавычек), где x — любое число от 1 до 15. Оно показывает, до какой миссии вы дошли. Можете его изменить, чтобы пропустить сложный для вас уровень.

Чтобы изменить количество RU (ресурсов), найдите файл вида "Persist*.lua" (где * — номер миссии) в директории с кампанией (обычно это "Homeworld2\Bin\Profiles\Profile\CampaignASCENSION"). Откройте его с помощью любого текстового редактора и найдите в нем строку "RUs = xxx". Подставьте вместо xxx требуемое вам значение.

Colin McRae Rally 2

Создайте конфигурации нового водителя и вводите следующие коды вместо имени:

allthebuttons — получить доступ ко всем машинам.
greatnews — получить доступ ко всем трассам.
minime — получить Mini Cooper S Car.
evilevo — получить доступ к Mitsubishi Lancer.
offroad — получить Lancer Road.
jobinitaly — получить Mini Cooper.
jimmyscar — получить Sierra Cosworth.
coolestcar — получить Ford Puma.

Вводите следующие коды в экране опций чит-кодов:

RORRIMSKCART — отраженные трассы.
GREATBALLSOF — стрелять огненными шарами (в аркадном режиме).
RUBBERTREES — подпрыгивать от столкновений (действует в одиночных гонках).
FRIDAYSCHILD — отключить повреждения (действует в одиночных гонках).
EASYROLLER — большие колеса (действует в одиночных гонках).
MOONLANDER — маленькая гравитация (действует в одиночных гонках).
NEURALNIGHTMARE — агрессивные соперники (в аркадном режиме).
ROCKETFUEL — турбо режим (действует в одиночных гонках).
PRUNEJUICE — увеличить скорость игры (действует в одиночных гонках).

The Sims Unleashed

Чтобы открыть окно читов, нажмите одновременно Ctrl-Shift-C и вводите коды. Учтите, что окно читов нужно выводить в экране "Neighborhood" (Район):

nessie — выводит Лох-Несского монстра.
move_lots — переносит земельные участки.
show_zones — включить/выключить границы земельных участков.
show_filters (0-7) — включает различные фильтры для просмотра земельных участков.

Revenant

Перед вводом кодов обязательно запишите игру — на некоторых машинах возникали неожиданные проблемы — полная невидимость и т.п.

Выведите героя из режима боя (клавиша "С") и нажмите ENTER.

Вводите коды:
alreadydead — режим бога.
potionsnlotions — дополнительные микстуры, случайные (иногда не будут работать вообще).
alchemy — 999999 золота.
nahkranoth — убить монстров с 1 удара. Примечание: повысить свой уровень можно, набрав код непосредственно перед тренировкой с мастером Jong-гом. (Только не убейте мастера (набирайте вначале не более 720 единиц силы)).
noamnesia — повысить уровень персонажа до 30.
abracadabra — неограниченная мана и все талисманы.
gimmesomegrub — получить 5 единиц продовольствия каждого типа.
dummies — выключить AI монстров.
debug — запускает игру Developer mode.

Нажмите F12 для входа в эдитор.

Stronghold: Crusader

Чтобы активировать читы, в главном меню игры нажмите SHIFT-ALT-A. После этого можно пользоваться следующими комбинациями:

OLD + C — доступ ко всем миссиям.
OLD + K — для постройки зданий не требуются стройматериалы.
OLD + X — получить 1000 золота и повысить авторитет до 100.

Игровое нашествие Logitech

Обзор геймпада Logitech Dual Action GamePad и джойстика Logitech Attack 3

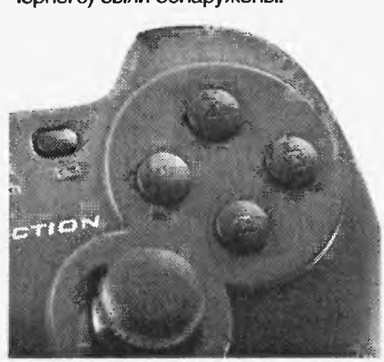
Обновилась линейка игровых манипуляторов Logitech. И мы как истинные любители и ценители всякого рода "прибамбасов" к компьютеру, позволяющих получить максимальное удовольствие от игр, не могли не взять на тестирование новый геймпад и джойстик от хорошо известной компании Logitech, которая в наших краях пользуется заслуженной репутацией производителя только качественного периферийного оборудования. В сегодняшнем обзоре речь пойдет о новом джойстике Logitech Attack 3, а также о геймпаде Logitech Dual Action GamePad.

Геймпад Logitech Dual Action GamePad

Самой Logitech продукт позиционируется как модель для геймеров, которые перешли играть с приставок последнего поколения на компьютеры. Т.е. для того, чтобы эти субъекты не чувствовали особой разницы между игрой "там" и "тут".

Комплект поставки

Театр, как известно, начинается с вешалки, а обзор периферийных устройств принято начинать с комплекта поставки, каким бы скудным или, наоборот, богатым он ни был. Итак, в небольшой коробочке традиционных для такого класса устройств раскрасок Logitech (сочетание красного и черного) были обнаружены:



- Непосредственно сам геймпад с колпачком на USB-штекере;
- Диск с драйверами и утилитами с инструкцией по установке;
- Еще одна мануалка (русский есть);

Найти в комплекте поставки с геймпадом еще что-либо было бы весьма странно, а потому к комплекту поставки претензий нет.

Внешний вид

Геймпад полностью выполнен в черных и темно-синих (цвета стоячей воды) тонах. Подобная цветовая гамма для геймпадов Logitech вполне типична, компания и на этот раз решила не отступать от принятых и утвержденных на практике дизайнерских решений. В целом геймпад в такой цветовой гамме выглядит достаточно строго. Если бы Logitech занялась раскрашиванием кнопок в различные цвета, а также придумывать, в какие другие цвета раскрасить D-Pad, то модель явно потеряла бы свою элегантность и строгость.

Из ключевых моментов геймпада можно отметить:

- Два аналоговых мини-джойстика;
- Восьмипозиционный D-Pad;
- Двенадцать программируемых функциональных кнопок.

Подключение и установка

Подключение данного устройства не сложнее, чем подключение любого Plug and Play USB-устройства.

Сначала следует запустить инсталляцию драйвера на прилагаемом компакт-диске, а затем; когда программа установки вежливо об этом попросит, подключить устройство к USB порту. Сложностей с подключением возникнуть не должно — длины провода (1.91 метра) должно хватать на все случаи жизни. После этого можно сконфигурировать ваш геймпад в установленном менеджере устройства и заставить загружаться его при каждом старте Windows XP.

Впечатления от использования

В руках геймпад лежит как влитой. Первым впечатлением от использования было воспоминание о своем счастливом консольном детстве :). 16-битная Sega, ну кто же ее не помнит? Но уже после первых секунд использования Logitech Dual Action GamePad понимаешь, что детство было не таким уж и счастливым :). Впечатления от работы самые положительные.

2 аналоговых мини-джойстика, которые, помимо своих прямых обязанностей, выполняют еще и функции кнопок при нажатии, сделаны из очень приятного на ощупь материала, который прекрасно предотвращает скольжение пальцев и четко фиксирует перемещение. Двигаются мини-джойстики очень плавно.

Кнопки выполнены из пластмассы. Размещение в целом удачное и вызывает нарекание разве что расположены кнопки "9" и "10", которые, как мне показалось, немного далековато, из-за чего могут возникнуть проблемы с быстрым доступом к ним. Но из-за огромного количества кнопок это не является большой проблемой — просто на них можно переназначить в игре наименее часто используемые действия.

Нажимаются все кнопки достаточно удобно. Звук нажатия негромкий и беспокойств не вызывает. Единственное, что хотелось бы отметить, так это то, что звук нажатия кнопок, расположенных спереди, несколько отличается от звука кнопок на лицевой панели геймпада. Кнопки на лицевой панели нажимаются гораздо тише, но это уже из области доморощенных эстетских притязаний :).

Тестировали (читай: играли) геймпад мы в двух играх: в Serious Sam: SE и в Splinter Cell. Первая игра — сугубо PC-шный шутер, а вторая консольный порт. Поэтому и впечатления от игр разные. Если в первую игру можно лишь худо-бедно неуклюже бегать и стрелять, то во второй игре геймпад показывает все, на что он способен. Именно здесь он востребован как никогда. Как и следовало ожидать, геймпад наиболее востребован в играх-портах с консолей. В принципе, как мы и говорили в начале обзора, он на консольщиков, перебравшихся за PC, и рассчитан, поэтому аудитория, купившая данный девайс, будет использовать "правильные" игры.

Джойстик Logitech Attack 3

В коробке все тех же традиционных логитечевских расцветок были найдены:

- Непосредственно сам джойстик;
- Мануалка и множество другой "литературы".

Как видим, комплект поставки достаточно скуден — нет даже CD с драйверами, но если учесть, что драйвера для Logitech Attack 3 ставятся автоматически при подключении устройства к порту USB, то необходимость в этом компоненте комплекта поставки отпадает.

Внешний вид

Джойстик выполнен все в тех же черных и темно-синих тонах, что и рассмотренный выше геймпад. Дизайн опять-таки весьма строгий. Скользить по столу джойстику не дают 4 резиновые ножки, которые прячутся под эффектно сделанными ножками самого джойстика.

На джойстике присутствуют:

- Кнопка-курок;
- Четыре программируемые кнопки на рукоятке;
- 6 программируемых кнопок на основании;
- Элемент управления тягой.

Смотрится модель очень неплохо, особенно понравился дизайн кнопок, которые сделаны в очень приятном "обтекаемом" стиле.

Подключение и установка

Как уже упоминалось выше, подключение и установка заключаются лишь в том, чтобы подключить джойстик к USB-порту (проблем с кабелем быть не должно, так как его длина составляет 2,1 метра). После проделывания всех этих нехитрых операций джойстик готов к работе (т.е. к игре) — можно взлетать.

Впечатления от использования

Управлять джойстиком полет Команча в игре Novalogic Commanche 4 (demo-версия, которую я использую для тестов видеокарт и системных плат; к сожалению, ничего другого "летного" не было) оказалось приятнее, чем можно было ожидать — очень удобно. Что тут говорить, ощущения от игры в корне отличаются от игры за клавиатурой.

Ход рукоятки у Logitech Attack 3 очень плавный, но вместе с тем с достаточно твердой фиксацией. Позиционирование в игре четкое и точное. Курок нажимается с хорошо слышным щелчком (примерно как звук очень плохой мышки после года-двух работы), но это при игре вовсе не мешает, а, скорее, наоборот, только прибавляет интереса. Программируемые кнопки на корпусе имеют ощутимо более тугое нажатие, чем кнопки на рукоятке. Это вполне объяснимо тем, что кнопки на корпусе будут использоваться геймерами реже, чем кнопки на рукоятке.

Расположение кнопок на рукоятке просто отличное. Честно говоря, при первом визуальном осмотре Logitech Attack 3 показалось, что не все программируемые кнопки будут легко и (что самое главное!) быстро доступны. Но практика доказала обратное — все 4 кнопки удобно расположены и проблем с доступом к ним нет.

Джойстику не хватает лишь технологии Force Feedback, в остальном явных недостатков замечено не было. Но Force Feedback предусмотрен в более дорогих моделях джойстиков Logitech.

Выводы

Обновление линейки у Logitech получилось весьма достойное. Флагман мирового мышестроения держит свою марку качества и в областях периферии, не связанных с мышками.

Касательно Logitech Dual Action GamePad, ожидания полностью оправдались. В первую очередь он нужен тем, кто собирается играть в консольные игры, портированные на PC. С этим игровой девайс справляется просто на ура. Качество изготовления устройства на стандартно высоком для Logitech уровне, а цена, как ни странно, совсем не кусается. То же самое можно сказать и про Logitech Attack 3, хотя здесь потратится придется более серьезно.

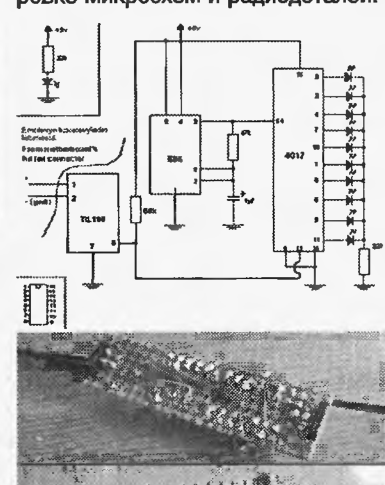
Геймпад Logitech Dual Action GamePad и джойстик Logitech Attack 3 для тестирования предоставлены компанией "Алгоритм-Салон"

Бурдыко Алексей
Knes@tut.by



"Карусель" на клавиатуре

Сегодняшний мод предназначен, скорее, для "продвинутых" моддеров. Тех, кто уверенно держит в руках паяльник и при этом не менее уверенно использует его по назначению. Желательно, чтобы вы при этом умели читать электросхемы и ориентировались в маркировке микросхем и радиодеталей.



Главная идея этого мода состоит в том, чтобы устроить на корпусе вашей клавиатуры оригинальный движущийся индикатор работы жесткого диска. Это вам не тупое моргание лампочки на системнике. Это отличный способ потренироваться в пайке самому, а заодно и удивить друзей. Корпуса с окнами и блоухолами давно продают. Даже с подсветкой. А вот такой "клавы" вы точно нигде не найдете.

Для реализации данного мода нам потребуется 10 светодиодов, вязанка тонких проводов, микросхема таймера 555 (российский аналог, кажется, КР1080ВИ1). Микросхема нужна для того, чтобы огоньки светодиодов "бегали" даже тогда, когда система постоянно обращается к диску. Если же обращения будут кратковременными, огоньки будут буквально "летать".

Для того чтобы отделить схему мода от остальной части системы, можно использовать opto-изолятор (TIL198). Таким образом, мы защищаем систему, если что-то пойдет не так в нашем изобретении. На небольшой картинке в верхнем левом углу — основное схемное решение.

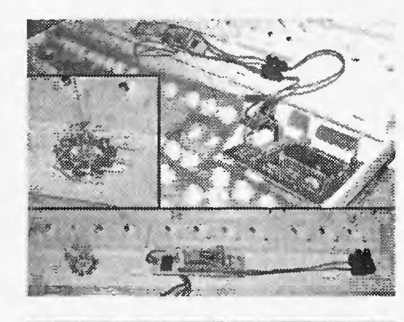
Элементы на плате нужно размещать как можно более компактно, ибо места в корпусе клавиатуры не так уж много.

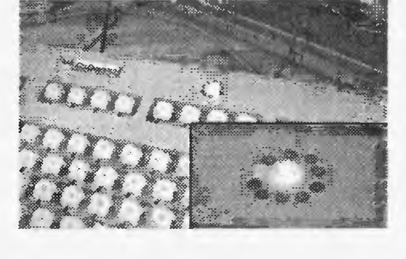
Кстати, как вы сами понимаете, сигнал с HDD сам к клавиатуре не "доберется". Его "забираем" с контактов на материнской плате с помощью отдельного кабеля. +5.0 вольт берутся непосредственно от ps2 порта.

Когда система обращается к HDD, мы видим 10 вращающихся диодов. При подпайке диодов будьте внимательны к их номиналу и точно рассчитайте сопротивление резистора.

SilentMan, SilentMan@tut.by
Идея и иллюстрации сайта
www.metku.net

P.S. Автор не несет ответственности за испорченное "кривыми руками" оборудование





Gran Turismo 4 в следующем году

Продюсер серии Gran Turismo господин Кандзуори Ямаути сообщил не очень приятную новость для поклонников этого замечательного автосимулятора — новая часть игры порадует своих фанатов не раньше весны 2004 года. Разработчикам нужно еще время, чтобы усовершенствовать искусственный интеллект и доработать схему торможения в игре.

Также Sony собирается выпустить демо-версию четвертой части Gran Turismo, ее появление запланировано на конец декабря 2003 года. Полную версию следует ожидать в апреле — мае 2004 года. Игра выйдет эксклюзивно на PlayStation 2.

Новое о Resident Evil 4



На прошедшем в конце сентября токийском игровом шоу был показан новый ролик четвертой части популярнейшего Resident Evil. Незадолго до начала выставки в сеть просочились слухи, что проект уже будет представлен в играбельной форме, однако чуда не произошло, и Capcom ограничилась одним лишь видео. Ролик доступен в высоком и низком разрешениях и скачать его можно с официального сайта игры: http://www.capcom.co.jp/bio4/. Релиз игры намечен на 2004 год эксклюзивно на Nintendo GameCube.

Ace Combat 5 в разработке

Namco начала разработку пятой части игры Ace Combat для платформы PlayStation 2. Никаких подробностей об игре пока не сообщается, дата выхода также неизвестна.

Динозавры возвращаются!

Компания Capcom сообщила о поступлении в продажу третьей части саги противостояния людей и динозавров — Dino Crisis 3. Действие игры разворачивается в отдаленном будущем. Главные персонажи DC 3 Патрик и Соня попадают на заброшенный космический корабль, летящий прямиком к Земле и кишащий весьма недружелюбными дино, которые не прочь полакомиться внутренностями наших героев. Ураганный геймплей, интересный, лихо закрученный сюжет, широкий выбор врагов и вооружения прилагаются. Игра появилась на прилавках магазинов в середине сентября эксклюзивно на Xbox.

Time Crisis 3 — уже скоро

Компания Namco открыла официальный сайт экшена Time Crisis 3. Описание игры, подборка скриншотов и видеоролик ждут вас по адресу http://timecrisis3.namco.com/. Релиз намечен на октябрь эксклюзивно на PlayStation 2.



NASCAR Thunder 2004 в продаже

Компания EA Sports выпустила новую часть спортивного гоночного симулятора NASCAR Thunder 2004. Всем любителям виртуальных состязаний предлагается широкий выбор трасс и машин, а также несколько режимов игры. NASCAR Thunder 2004 появилась на PSOne, PlayStation 2, Xbox и PC. Спрашивайте в магазинах.

Андрей Егоров

Splinter Cell vs Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Факты и домыслы

Поводом для написания этой статьи послужила обширная реклама Splinter Cell в разнообразных СМИ. Нет, я ничего не имею против этого шпионского экшена, но достойна ли Splinter Cell называться игрой года? Ведь, помнится, когда Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty появилась на прилавках магазинов, шумихи вокруг нее было не меньше (а может и больше), чем сейчас вокруг Splinter Cell.

Скажу сразу, сравнивать я буду исключительно версии для PS2. И никак иначе, а то опять пойдут разговоры, мол, на Xbox все гораздо лучше. Итак, начнем разбор полетов.

Как помнится, в Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty главными, или, по крайней мере, самыми многочисленными, врагами были русские террористы. Помните спецназовцев с AK47? Ну так вот, знайте — это наши!:)

А вот в Splinter Cell главные враги человечества — это, в общем-то, тоже террористы. Только на это раз не русские, а грузинские:). И хоть для западного геймера мы все здесь на одно лицо, нам от сознания факта собственной непричастности играть станет куда приятнее.

Сюжетной линии коснусь лишь поверхностно, дабы не испортить интерес еще не игравших в эти экшены геймеров.:)

В основе истории Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty лежат отголоски первой части: опять двуногий робот с ядерным оружием на борту, дорогой и любимый Солид Снейк, на сей раз обзаведшийся еще одним братом. Третьим по счету. Тоже клонированным...

В Splinter Cell — что уже радует — завязка другая, хотя особой оригинальностью тоже не блещет. Играть вам предстоит за Сэма Фишера (Семен Рыбкин), одного из супер-пупер агентов супер-пупер засекреченного спецподразделения "Третий Эшелон" (Third Echlon). Что-то подобное мы уже слышали, вам не кажется? "Кажется", — дружно ответили геймеры всего мира, и, конечно же, оказались правы. Похоже на типичный второсортный американский боевик, снятый в первой половине девяностых. И чего сюда Тома Кленси (Tom Clancy) прилепили? (Для справки: Том Кленси — знаменитый писатель-милитарист, необычайно популярный в США. Думаю, владельцам ПК, а с недавних пор и приставок, имя это знакомо по многочисленным FPS, навеянным сюжетом книг мистера Кленси.)

Ну так вот, Сэм Фишер значится тайным агентом n-ого Эшелона, в список первоочередных задач которого входит рутинное ежедневное спасение мира. На этот раз ситуация получается особенно сложной: ужасный грузины захомит мировой рынок своя Киндзмараули и Кагор. Ой, ошибся немного: не вином оказывается живы грузины, куда там простым горцам. Террористы с самыми злостными намерениями затаились в панкийском ущелье. Пора мир спасать, чем вы, собственно, и займетесь.

"Эх, как же оно выглядит, это средство от терроризма?" — спросит какой-нибудь политик. Ясно как — ответит геймер: пара гранат, автомат Калашникова, ну на худой конец М16, гранатомет "Муха", для непатриотов — "Стингер". Ну и, пожалуй, армейский нож.:) Если кто не понял, это я заговорил о средствах убиения противников — самом важном атрибуте в играх жанра шпионского экшена.

В Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty было много хороших пушек: Соком, AK47, M4, Гранатомет, снайперская винтовка, три вида гранат и многое другое. Круто? Еще бы! Но что же ждет нас в Splinter Cell?

А ждет нас не менее, а может и более внушительный арсенал: начиная от пистолета, продолжая богатым выбором автоматов и заканчивая все тем же "родным" Стингером. Имеются весьма милые шпионской душе бесшумные девайсы — очень незаметные и максимально убойные.

Как известно, не оружием единым жив секретный агент, ведь основным аспектом выживания в обеих играх являются не пушки, а ваша смекалка, маскировка и умение быть тенью. То есть незаметно передвигаться за спинами врагов и умерщвлять их бесшумно и быстро.





Эх, помнится Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty поднял планку AI до невиданных доселе высот. Как же естественно вели себя герои и солдаты, неподвластные вашему управлению, великолепные рейды спецназовцев по комнатам в поисках вас. В общем, в Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty AI был и остается просто великолепным.

А что же нам предложит Splinter Cell на фронте сражений с компьютером? Да ничего! Полный провал. Ну, может, и не провал, но того, что мы видели в Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, вам не видать как своих ушей. Может, конечно, разработчики и ориентировались на (да простит меня грузинский народ) их невысокий интеллект. Но тогда зачем брать грузинов? Если есть ну... эээ кошки:). Вы только представьте себе игру: идете по темному коридору, нервы на пределе, жизней почти нет. И тут из-за угла на вас бросается... кошка:))) Думаю это будет новый хит хитом:). Ну так вот, AI в Splinter Cell меня не вдохновил, скажу даже более, разочаровал. Заметил вас, например, вражеский солдат, и что же? Тут все прописано по нотам: сначала поднять тревогу, потом идти напролом. До победного конца или, чаще всего, до пули в лоб или сломанной шеи. Скучно, неинтересно и жутко однообразно.

Далее, вот мы подошли к графическому исполнению. Начнем с того, что большую часть миссий в Splinter Cell вам предстоит провести в полутемных помещениях, что есть огромный минус. Не всегда приятно играть в кромешной тьме, даже если и такова работа спецназовца. В других же аспектах графики все ладно и складно, хотя ничего революционного и в помине нет. Хорошая мимика, чудная анимация, красивые эффекты, динамическое освещение. Хотя динамическое оно лишь отчасти: так, например, если вы захотите разбить какую-нибудь лампу, детерминация которой не предусмотрена сюжетом (и уставом Третьего Эшелона), то вам этого и не добиться даже ударом топора по своему телевизору/монитору. Но графическое исполнение игры, как я уже говорил, оставляет хорошее впечатление.

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty нам также не преподнесет приятных неожиданностей, но лишь потому, что большинство геймеров в нее уже давно играло:).

Лично мне очень льстит тот факт, что игра для Playstation 2, выпущенная два года назад, на равных соперничает, а в некоторых случаях и выигрывает у самой навороченной игры для ПК и приставок 2003 года. И не надо меня каблуками топтать, заявляю со всей ответственностью: Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty графически лучше Splinter Cell! Пусть чуточку, но с оглядкой на возраст игры эта "чуточка" превращается в нехилый перевес.

Вообще, структурно, Splinter Cell больше похож не Syphon Filter (если кто не в курсе, то это еще одна шпионская гама). Он также разделен на уровни, обозначенные определенными миссиями, уточняющимися по мере прохождение. С одной стороны, это хорошо, но лично мне больше по душе долгая красивая история, а не постоянные загрузки между уровнями. Долгая и красивая история, как в Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Причем поясняемая дополнительными роликами, которые построены на движке игры, а не вылеплены в спешке из силикона.

Что же до общего вида игрового процесса, тут у меня тоже есть пара "добрых" слов. Наверное, самое главное отличие SC от MGS2 — это сложность геймплея. Причем дело не во врагах, которые так и норовят тебя убить, а именно в самой структуре геймплея. В Splinter Cell полно мест, где неосторожный шаг влево или вправо ведет к скоропостижной кончине героя. Так сказать, начисто засимулированый симулятор симулятора спец агента.:)

Хотя читающий ни в коем случае не должен думать, что Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty это аркадная бродилка. Однако к степени маскировки главного героя авторы игры отнеслись куда проще. Например, будучи замеченным, Солид Снейк может просто затаиться за первым углом и дождаться ухода озадаченных охранников. В SC такой метод избавления от преследования не проходит.

Звук. Это всегда дело вкуса. Мне, например, более симпатичен Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Но это совсем не значит, что у Splinter Cell отвратное звучание, нет. Тут, скорее, равное положение, да и звук — не архиважная часть в таких играх.

Splinter Cell это очень добротный, крепко сварганенный продукт. Хит? И да и нет. Что-то среднее, но очень увлекательное и интересное. Поиграть должны все. Том Кленси пишет довольно неплохие, хоть и не всегда соотносящиеся с логикой сценарии, разработчик создает весьма занимательный игровой процесс. Ну а геймер, а геймер всем этим просто обязан насладиться.

Воронин "Мяут" Алексей,
meowth@gamefan.ru, www.gamefan.ru

Otogi — Myth of Demons

Платформа: Xbox. Жанр: РПГ.
Разработчик: From Software. Издатель: Sega

В последнее время одна оригинальная идея получает воплощение в безумном количестве игр, причем подчас на разных платформах. Так и случилось на этот раз: хитовая игра для Playstation2 перекочевала на Xbox, попутно сменив название и разработчиков и претерпев незначительные изменения в игровом процессе. Игра это получила название Otogi.

Если кто не знает, то Otogi вышла в Японии уже достаточно давно, а вот с выходом в Америке и Европе дела обстоят не особо хорошо, но будем надеяться, что англоязычную версию мы все-таки увидим.

Otogi это до безобразия похожий на Devil May Cry проект, заметьте, похожий, но весьма и весьма переделанный. Основной принцип в Otogi, как и в Devil May Cry, это перебить всех врагов на уровне. Глупо, но чертовски захватывающе и интересно. Главный персонаж игры, японский самурай по имени Райко, делает это потрясающе — просто диву даешься, насколько немыслимыми движениями наделили его создатели. Тут на манер Devil May Cry огромная куча разнообразных прыж-





ков, зависаний в воздухе и непременное порубание нечисти мечем и напускание на супостатов магии, причем последней в игре великое множество.

Враги в игре довольно свирепы, как на подбор — упыри, вурдалаки, демоны и огромная масса других, не менее противных существ.

Графически Otogi смотрится просто великолепно. Именно играя в подобные игры, чувствуется вся мощь Xbox. Высочайшая детализация как местности, так и врагов, причем на врагах отчетливо видно каждую складочку, каждый шип, торчащий из шеи какой-нибудь зверюги. О местностях надо поговорить отдельно. Во-первых, трехмерный мир почти полностью интерактивен, то есть разрушению можно подвергнуть практически все, детализация на высочайшем уровне, эффекты цветного и динамичного освещения и невероятные спецэффекты, радующие обилием вспышек, взрывов и разнообразных видеоэффектов, выводят Otogi на одну из лидирующих позиций в плане графики.

Саундтрек тоже заслуживает похвалы: хардкорные мелодии, переплетающиеся с ревом монстров, лязганьем мечей и раскатами грома от магии.

В Японии Otogi не завоевал сердца игроков лишь потому, что популярность приставки от "Майкрософт" в стране восходящего солнца оставляет желать лучшего, однако выходом в Америке Otogi наверстает упущенные позиции. Так что ждем, и ставим оценки Японской версии игры.

Графика 9/10. Звук 8/10. Геймплей 8/10. Оригинальность 6/10. Итог 8/10

Воронин"Мяут"Алексей
Благодарим сайт www.gamefan.ru за помощь в подготовке материала

Начиная с этого месяца мы вводим в ВР новую приставочную подрубрику "Старые Игры", в которой будем освещать игры, вышедшие шесть, семь и более лет назад. Ни для кого не секрет, что даже в наш век суперпродвинутых компьютеров и игровых консолей многие белорусские (и российские) геймеры отряда приставочных играют на старых добрых платформах типа Dendy, Sega Mega Drive или Nintendo 64. Вот именно им и посвящена эта рубрика, и, надеюсь, она окажется для вас интересной и познавательной.

Doom Troopers

Платформа: Sega Mega Drive
Год выхода: 1995
Разработчик: Adrenalin Entertainment
Издатель: Sega

Сразу же спешу разочаровать поклонников шутеров от первого лица. К небезызвестному творению команды Id Software наш сегодняшний пациент не имеет абсолютно никакого отношения, хотя в названии данного игропродукта и фигурирует волнующее буквосочетание Doom.

В жанровом отношении проект является типичным экшен-платформером, выполненным в полном и безоговорочным 2D.

В сюжет игры я, честно говоря, не вникал и, минуя вступительную заставку, сразу же взял быка за рога. Мы имеем благородного до безобразия главного героя, который в один прекрасный день отправился на борьбу с разнообразной нечистью, оккупирующей нашу несчастную планету.

Пошинкуем врагов в мелкую капусту!
Персонаж путешествует по двухмерным уровням и крошит в винегрет лезущих на него из всех дырок и щелей неприятелей, которые вооружены обычно каким-либо огнестрельным оружием или же двумя мечами. Последних старайтесь не подпускать слишком близко к себе — иначе запросто сами можете превратиться в салат-винегрет, и от вашей персоны останутся только одни воспоминания.

Кроме банального отстрела врагов, главгерою придется заботиться о восстановлении самочувствия и пополнении боезапаса, так что попутно с умерщвлением супостатов советую осматривать окружающие локации на предмет наличия полезных вещей, чтобы игра не закончилась раньше, чем хотелось бы. В целом же все выглядит очень динамично: главный герой с автоматом наперевес стреляет во все стороны, отправляя на тот свет полчища плохих парней. Скучать не приходится.

Графика и звук
Графика на уровне 1995 года и, учитывая мощность мегадрайва, выглядит вполне пристойно. Неплохо прорисованы персонажи, враги и окружающие локации, а напряженная динамичная музыка привносит свой вклад в игру.

Андрей Егоров
egorov@igromania.ru



Breath of Fire IV

Платформа: PlayStation, PC
Жанр: RPG
Разработчик и издатель: Capcom
Количество игроков: 1

Небезызвестная в игровых кругах японская студия Capcom давно успела зарекомендовать себя как большой профессионал в разработке и выпуске хитовых проектов — думаю, многие наши читатели играли в Street Fighter, Resident Evil, Dino Crisis, Mega Man или Devil May Cry.

Сегодня речь пойдет об одной известной RPG от этой компании — Breath of Fire IV. Наш пациент, вышедший на ныне мертвой PSOne осенью 2000 года, сразу же завоевал симпатию и уважение у поклонников RPG — фанатов японских консольных ролевушек, которые, вне сомнения, провели немало интересных часов перед телевизором, играя в Star Ocean, Alundra ну и, конечно же, Final Fantasy, которая более десяти лет победоносно шествует по многим приставочным платформам. Впрочем, отвлечемся от рассказа о японских консольных RPG и поговорим о самой игре.

Приключения начинаются
В качестве сюжетной затравки нам преподносится история о пропавшей принцессе, которая отправилась на поиски исчезнувшей сестры. Когда герои пересекают пустыню, на них нападает дракон, после чего летающий аппарат, на котором передвигались Нина и Крей, приходит в негодность. Нина, оставив своего спутника в гордом одиночестве, отправляется в ближайший город — найти запчасти. По дороге она встречает молодого человека по имени Риу, который отправляется вместе с ней, а дальше... впрочем, если рассказывать, что было дальше, и касаться всех тонкостей сюжетных поворотов игры, не хватит места, отведенного под приставочную рубрику. Скажу лишь одно: недостатком фантазии наши братья японцы никогда не страдали и закрутили фабулу BOF IV по самое "небалуйся": здесь и любовь, и приключения, и предательство, ну и, конечно, интересная и захватывающая концовка. Чем все закончится, вы узнаете сами, когда пройдете эту замечательную игру до финала.

В поисках пропавшей принцессы
Сам процесс игры остался верен старым добрым традициям жанра: в основном придется обследовать окружающие локации, коллекционировать разнообразные предметы, общаться с персонажами ну и — куда ж без этого — отправлять в мир иной различных страхолюдин, посмевших предстать на вашем тернистом пути. Бой происходит в традиционном пошаговом режиме, перед



проведением удара вы можете выбрать персонажа и тип атаки: обычный или с помощью магии, затем происходит выбор объекта нападения, после чего ход передается следующему герою.

Еще одна интересная особенность Breath of Fire IV — система обучения персонажей, когда герои могут перенимать навыки неприятелей и использовать их против самих же врагов, причем обучение происходит непосредственно во время схватки.

К слабым сторонам игры можно отнести графическое исполнение — пикселизированные анимешные персонажи и мультяшные локации смотрятся не лучшим образом, однако недостатки графики с лихвой покрываются многочисленными достоинствами BOF IV — к слову, подобная картина наблюдается во многих приставочных ролевушках (FF не в счет), однако это ничуть не мешает приобретать этому жанру массу поклонников по обе стороны земного шара.

Звуковая и музыкальная стороны игры не вызывают нареканий — по ходу игрового действа звучат неплохие музыкальные темы, привносящие свой вклад в атмосферу и добавляющие свои плюсы игре.

P.S. В апреле 2003 года Breath of Fire IV была портирована на PC, так что теперь все поклонники РПГ, не имеющие PlayStation, могут поиграть в эту замечательную игру. А на PlayStation 2 недавно вышла Breath of Fire V: The Dragon Quarter. Весьма рекомендуется к употреблению!

Оценки: Графика — 5/10. Звук — 8/10. Геймплей — 9/10. Общая — 7.3/10.

Андрей Егоров

Первый месяц осени прошел довольно спокойно — господа консольщики отправились к ближайшим магазинам за новыми версиями Soul Calibur 2, которую заботливые разработчики из Namco выпустили аж на всех приставочных платформах сразу, не забыв прибавить к каждой версии дополнительного героя.

Ну, а поклонники игр-страшилок оживились радостной новостью о готовящемся к выходу Gamecube-версии Resident Evil Code: Veronica. Capcom издавна была большой любительницей переиздавать свои старые хиты по несколько раз на новых платформах и, завлекая наивных геймеров сказками о паре нововведений, получала неплохие прибыли с продаж тайтлов, двух-, трехлетней давности. Бизнес, однако.

Еще один признак осени — очередной игропад спортивных симуляторов от Electronic Arts. Все любители спортивных симуляторов получили (или получат в ближайшем времени) новые Fifa, Nhl, Nba за порядковым номером 2004 — впрочем, это уже никого не удивляет.

Еще одно событие, которое если пока не произошло, то произойдет в ближайшем времени — ваш покорный слуга решил наконец-таки раскошелиться на Nintendo Gamecube и... столкнулся с небольшой проблемой: для России и стран бывшего СНГ все консоли нового поколения все еще являются экзотикой. Беспрепятственно купить можно разве что PlayStation 2, о Xbox многие продавцы приставочных центров слышали что-то типа "это какая-то там приставка от Microsoft", а словосочетание Gamecube им не знакомо вообще. Печально.

Впрочем, господа разработчики консолей тоже не спешат продвигать свои творения на наш рынок — в России, Беларуси и прочем бывшем СССР процветает пиратство, а о таких пустяках, как нарушение авторских прав, уже никто давно не задумывается. Да и компании-разработчики неплохо живут, продавая свои детища в Японии, странах Азии, Европе и, конечно, США. Мы же попадаем в список аутсайдеров. Дважды печально.

В заключение хотел бы вас пригласить почитать свой онлайновый дневник, который находится по адресу www.livejournal.com/~aegorov и мою домашнюю страничку www.egorov.cjb.net, у которой недавно изменился дизайн и появилось много новой информации.

Андрей Егоров,
egorov@igromania.ru

Развитие клубного движения — здесь и за границей

Буквально на днях случится знаменательная дата. Первому Клубу Настольных Игр в нашей стране исполнится один год (точнее, когда вы будете держать номер в руках, это событие уже произойдет). За это время клуб "Кронверк" доказал свою состоятельность, более того, его появление вызвало возникновение других Клубов, что не может не радовать всех фанатов этого дела. Число поклонников такого нового для нашей страны развлечения, как игры, не требующие компьютера, постоянно расширяется.

Думаю, что не надо повторять, зачем вообще существуют такие клубы. Всем хорошо известно, что в них собираются люди, цель которых — играть, играть и еще раз играть. Причем на Западе движение развито достаточно сильно, и даже в самых маленьких городах существуют такие организации. Ярким примером может служить Швеция, из которой Romena привез интервью с владельцем магазина, занимающегося продажей настолок, а также кратенькое интервью с игроком одного из клубов города Умео. Эти "путевые заметки" я и предлагаю сейчас вашему вниманию.

Вывеску с надписью Collector's Point в центре города я отыскал быстро. На витринах Magic, The Lord of the Rings и яркая коробка с надписью Diplomacy. Внутри — небольшой зал, где за десятком столов люди разного возраста играют в MtG, рассматривают альбомы и подбрасывают фишки, в которых я легко узнаю до боли родных и знакомых Покемонов. Вдоль задней стены тянется стенд с яркими коробками, которые сменяются RPG-литературой, а затем фэнтези. За колоннами, разделяющими зал, — прилавок, за которым стоит в меру упитанный мужчина в полном расцвете сил. Он и станет нашим гидом в мир шведского клубного движения.



Здравствуйте! Вы говорите по-английски?

Да, конечно. Чем могу быть вам полезен?

Я студент из Беларуси. Хотел бы приобрести настольную игру. Можете мне что-нибудь посоветовать?

Беларусь? Это та страна, которая выиграла у нас в хоккей на Олимпиаде?

Да.

Веселая была встреча. Так какую игру Вы бы хотели: историческую, военную, экономическую, фэнтези?

Скорее историческую, но это не единственный мой интерес. У нас в Минске есть небольшой клуб, он называется "Кронверк", и выходит газета, в которой есть раздел, посвященный настольным играм. Мог бы я взять у вас интервью для нее?

Нет проблем, спрашивайте.

Прежде всего, представьтесь.

Меня зовут Пер, мне 33 года.

Кому принадлежит этот клуб?

Это не клуб, а магазин. Тут действительно собираются члены Покемон-лиги и клуба MtG, но основное его назначение это продажа игр. А принадлежит он мне. Все, что Вы видите — карты, игры, коробки, столы, все — мое.

Как долго он существует?

Уже восемь, даже восемь с половиной лет. Мне было двадцать пять, когда я начинал.

Как к Вам пришла идея открыть подобный магазин?

Тогда я увлекался хоккейными наклейками. Все в Швеции тогда ими увлекались. Это была настоящая лихорадка. Коллекционировали все — НХЛ, чемпионаты мира, Олимпиады. Я создал магазин, где продавались наклейки спортивной тематики и где люди могли ими обмениваться. Потом это увлечение прошло, спрос на хоккей упал, и я перешел на настольные игры, спрос на которые все время возрастал.

Вы хотите сказать, что Швеция пережила в это время "бум" настольных игр?

Пожалуй, да.

Как много людей в неделю обычно приходит к Вам?

Ну, Вы видите здесь человек десять. Обычно так бывает ежедневно — собирается человек десять, пятнадцать. Те, кто приходят в первый раз, как правило, остаются недовольны. "Тут не продают компьютерные игры", — говорят они, но чаще всего они потом возвращаются. Мы работаем шесть дней в неделю, так что Вы сами можете сосчитать, сколько посетителей получается еженедельно.

Я вижу, что в основном они играют. Как же основное назначение магазина?

Они покупают новые карты для колод и новые книги правил достаточно часто для того, чтобы оно оправдывало себя.

А настольно-печатные игры?

Они тоже продаются хорошо.

Я имел в виду, почему в них никто не играет?

Играют. Хотя, конечно, значительно реже, чем в Magic.

Могут ли желающие играть в ваши игры?

Конечно, только сначала им придется их купить.

А если я приду со своей игрой?

Пожалуйста! Если Вы найдете партнера — играйте, это бесплатно.

Я вижу, что наиболее популярны Magic и Pokemon, с чем это связано?

Со многими факторами. С рекламой этой продукции, известностью производителей, доступностью карт, простотой правил, в конце концов.

Кстати о Покемонах. В нашей стране многие считают, что Покемоны это глупая игра, в которую играют только маленькие дети. Что Вы на это скажете?

Скажу, что они ошибаются. Сильно ошибаются. Покемоны вовсе не глупая игра (прим. речь идет о коллекционной карточной игре, которая есть в продаже и в Беларуси). Ведь дело не в том, что нарисовано на картах, а в том, как в них играют, в игровой механике. Поверьте, она весьма интересна. Другое дело, что 70-80% тех, кто коллекционирует Покемонов, не умеют в них играть. Это правда, что в них в основном играют дети восьми-двенадцати лет, но я знаю и игроков, которым сорок лет.

Большинство Ваших клиентов дети, а между тем многие игры достаточно дороги. Как их родители относятся к подобному хобби?

Никаких проблем нет. Средняя цена настольной игры 200-500 крон (35-60 у.е.) — это немногим более цены компьютерных игр. Так что родители относятся к этому нормально, многие даже рады, что их дети не просиживают целыми днями за компьютером.

А почему у вас не продаются wargames? Я имею в виду Mordhaim и Warhammer.

В городе есть другой магазин — "Fantasy". Он специализируется на wargames, но настольные игры там не продаются. Я, в свою очередь, никогда не имел дело с продукцией Games Workshop. У них своя клиентура, у меня своя.

Означает ли это, что люди, играющие в настольно-печатные игры, не играют в wargames?

Думаю, да.

В таком небольшом городе как Умео (106 тысяч жителей) существует два специализированных магазина. Как обстоят дела в других городах Швеции?

Примерно так же. В каждом достаточно крупном городе есть один или два магазина. В крупных городах на юге — больше.

Когда они появились?

Примерно в одно время с моим. Хотя в Стокгольме и Гетеборге такие магазины были и раньше.

Происходят ли какие-либо фестивали настольных игр в Швеции?

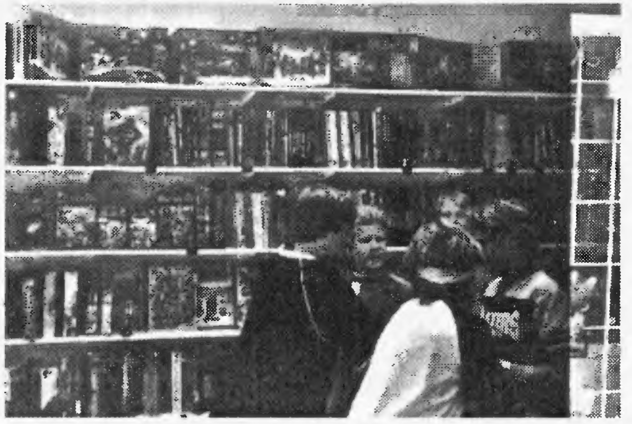
Конечно. Два или три раза в год происходят мероприятия такого рода. Производители устраивают презентации своей продукции, проводят встречи с игроками и владельцами магазинов. Обычно в рамках таких фестивалей проходят общенациональные турниры. Кроме того, в каждом крупном городе происходят турниры в местных магазинах и клубах. Производители там, конечно, не присутствуют, но игроки из других городов и даже из других стран приезжают.

В какие игры обычно играют на таких турнирах?

Это зависит от компании-устроителя. Обычно это Wizards of the Coast или Games Workshop. Соответственно играют в Magic или Warhammer. Хотя другие производители тоже проводят фестивали, но реже. На клубных турнирах играют во все, что угодно. Это зависит только от клубной направленности.

Применяете ли Вы Интернет для рекламы своего магазина?

Да, конечно. У меня есть сайт www.collectorspoint.se. Там содержится информация о ценах на игры, новых поступлениях, графике работы, проводимых клубами мероприятиях.



Наверное, это будет последний вопрос. Вы говорили о сильных игроках в Magic. Есть ли такие в Умео?

Да, три человека. Они иногда сюда заходят. Но для них Magic это не хобби и не любимое занятие, это их жизнь.

На прощание я прицепил Перу значок с изображением монумента Победы в Минске — никакого другого белорусского сувенира под рукой не оказалось. И теперь, я надеюсь, в далеком шведском Умео наша страна будет ассоциироваться не только с успехами хоккейной сборной, но и с клубом настольных игр "Кронверк". Будем надеяться.

Упустить возможность встретиться со шведскими варгеймерами было невозможно. И хотя времени уже почти не оставалось, я отправился по любезно предоставленному Пером адресу, где за зеркальной витриной скрывалось два зала: торговый и игровой. Одного из игроков мне удалось отвлечь от сражения.

Добрый день, позвольте задать Вам несколько вопросов для газеты.

Да, пожалуйста.

Что Вы можете сказать о клубном движении в Швеции?

Оно охватывает тысячи людей по всей стране. Их объединяет то, что они играют в игры компании Workshop.

Как долго существует такое движение?

Workshop основан 25 лет назад. Тогда и возникло движение. В Швецию оно проникло 16-17 лет назад.

И Ваш клуб существует так долго?

Нет, он существует, дайте вспомнить, уже почти 7 лет.

Кто является владельцем этого магазина и клубного помещения?

Андреас Бекстрем. Он владелец магазина и организатор клуба.

Он основал клуб?

Да, 4 года назад он выкупил магазин у прежних владельцев и переделал здесь все. С тех пор это не только магазин, но и клуб.

Он как-то связан с компанией Workshop или создание магазина было его собственной идеей?

Он создал клуб сам, но теперь у Андреаса есть лицензия официального представителя.

Какие из игр Workshop наиболее популярны среди посетителей?

Сейчас Warhammer 40K. Каждый день играют в него. Это продолжается уже более года. Основной продукцией Workshop и нашим товаром всегда был Warhammer Fantasy Battles. Года четыре назад никто ни во что другое не играл. Но сейчас спрос упал. Хотя игроки постепенно возвращаются к фэнтези. Но это уже The Lord of the Rings.

Расскажите, пожалуйста, о происходящих в Швеции и Умео турнирах.

В Швеции существует ассоциация игроков в Warhammer. Несколько раз в год она проводит турниры национального значения. У нас в Умео в начале августа проводится турнир по Warhammer Fantasy Battles, и мы хотели бы проводить и второй турнир по Warhammer 40K. Скорее всего, он пройдет в январе. О турнирах за пределами Умео мне трудно судить. Я никогда не принимал в них участия и, честно говоря, в Умео нет сильных игроков.

Спасибо, удачи Вам на полях сражений.

Исходя из интервью и другой поступающей информации, можно сделать некоторые выводы. Первым из них будет тот бесспорный факт, что наиболее оправдывающей со всех точек зрения показала себя система совмещения игрового магазина и клуба "под одной крышей". Это действительно удобно, ведь вы не только можете сразу опробовать купленную продукцию на месте, но и предварительно посмотреть на то, во что играют остальные, что позволит облегчить муки выбора, куда же потратить честно заработанные деньги. Жаль лишь, что у нас пока эта идея не получила распространения (в отличие от России, например, где каждая уважающая себя фирма-производитель игр давно имеет собственный клуб). С другой стороны, собственных производителей игр мы практически не имеем (за исключением, пожалуй, компаний, занимающихся продукцией для маленьких детей), а российские предприятия пока не завели здесь полноценных представительств, что позволяет надеяться на то, что все еще впереди.

Вторым выводом станет констатация факта предпочтения западными "настольниками" продукции фирм Games Workshop (Warhammer Fantasy Battles, Warhammer 40k, Mordheim) и Wizards of the Coast (Magic the Gathering, Dungeons & Dragons). И это не удивительно — Warhammer является огромным миром, в котором каждый может найти дело себе по душе. Тем более что правила для этого мира отрабатывались и тестировались годами, что позволяет избежать очевидных ляпов. И в то же время не могу сказать, что правила эти отличаются особой сложностью. К сожалению, на нашем рынке игра не получила такой популярности, как в странах "первого мира". Связано это с достаточно высокой стоимостью наборов, что отпугивает потенциальных покупателей.

Что же касается MtG, то эта игра пока вне конкуренции среди коллекционных карточных игр. Именно эта игра заложила основы жанра (хотя и не была самой первой), именно в нее играют по всему миру от мала до велика. По ней проводятся чемпионаты мира и Европы, регулярные соревнования во всех уголках планеты. Так что, если в вас присутствует соревновательный аспект, интерес к фэнтези и карточным играм, а также наличествуют деньги, MtG станет не самым худшим выбором.

Практически то же самое можно сказать и о D&D. Эта ролевая игра была создана настолько давно, что многих сегодняшних ролевиков тогда еще и на свете не было. С тех пор проект выдержал 3.5 издания, и заслуженно удерживает пальму первенства среди ролевых настольных игр.

Что ж, а теперь окинем зорким оком прошедший год, и посмотрим, во что же играют у нас? Разумеется, игры калибра Warhammer и Magic the Gathering популярны и в Беларуси. Но многих игроков привлекает и продукция российских производителей. Ведь определяющим фактором в родных реалиях зачастую является не просто качество игры, а соотношение цена/качество. И по этому показателю россиянам пока равных нет (их игры все же похуже западных, но зато выигрывают по цене на порядок). Вспомним вышедшие за последнее время игры из России — это и "Эпоха битв" (незаслуженно подзабытая), и "Кольцо Власти", и "Гексостратегии", и "Роботех" с "Бронепехотой" и "Скайтех", и карточная "Война", и многие другие. Что же касается НПИ, то их просто бесчисленное множество. Радует и постоянное повышение качества игр. Видимо, недалеки уже те времена, когда российские игры смогут закрепиться на мировом рынке.

Еще одной приятной тенденцией стали переводы известных зарубежных игр на русский язык. Сюда можно отнести карточные WarCry и Warhammer 40k, Lord of the Rings, "Колонизаторы", "Цивилизация", готовящиеся к выходу сейчас "Сумерки Империи" и Dungeons & Dragons. А ведь это далеко не полный список, и он постоянно пополняется.

Как вы заметили, в Швеции проводятся регулярные встречи и фестивали игроков, а также турниры. Что касается фестивалей, то об их проведении задумываться пока рановато — все же настольные игры только начинают свой долгий путь в стране. А вот турниры по некоторым играм проводятся. Регулярно проходят игры по MtG, были попытки (надо отметить, достаточно неудачные) провести турнир по "Эпохе битв". На данный момент получено официальное согласие от разработчиков СКИ "Война" на проведение по ней турниров (первый из которых запланирован на октябрь). С одной стороны, работы еще непочатый край, а с другой — подвижки есть, и, мне думается, воз все-таки не будет "и ныне там". Но подтвердить или опровергнуть данное утверждение можно будет не ранее, чем через год, на очередном подытоживании результатов.

В общем, дамы и господа, на мой взгляд, у нас есть повод для оптимизма. Движение развивается, у настолок появляются все новые и новые поклонники, постоянно выходят игры. И в будущее все мы можем смотреть, твердо зная, что оно, это будущее, у настольных игр в Беларуси есть!

Morgul Angmarsky, Morgul77@tut.by
Редакция выражает благодарность за интервью Глущову Алексею aka Romena

"Бригада Е5" русский Jagged Alliance в 3D?

Кто из геймеров со стажем не помнит великолепные Jagged Alliance/Jagged Alliance 2? Эти замечательные игры привили нам вкус к тактическим стратегиям, в них играли и заигрывались... Реальные виды оружия, ролевой элемент, огромное количество вариантов выполнения основной миссии — простор для ума стратега. А как сегодня обстоит дело с качественными тактическими стратегиями? Пока Sir-Tech дразнит туманными намеками о Jagged Alliance 3, молодая российская команда разработчиков "АПЕЙРОН" (издатель — фирма "1С") вовсю работает над игрой "Бригада Е5: Новый альянс". Это не будет "русским JA в 3D". Это будет чем-то большим. Чем-то лучшим.



На фотографии команда разработчиков Е5. Юрий Бушин (Yurg) — прикрывает собой "опасную зону"

Российская игровая индустрия медленно, но верно набирает обороты, что не может не радовать. А "Бригада Е5", уверен, станет новой вехой в развитии отечественного игростроения. Юрий "Yurg" Бушин, главный дизайнер игры и бессменный ведущий тематического раздела "Вольный стрелок" на ag.ru, любезно согласился ответить на мои вопросы о грядущем проекте. Это интервью я рад представить вашему вниманию:

"ВР": Добрый день, Юрий! С места в карьер: Е5 будет "русским ответом" Jagged Alliance, в полном 3D и с потрясающе реалистичным геймплеем. Это так?

Юрий Бушин (Yurg): После появления Jagged Alliance, X-Com и Commandos любую тактическую игру можно назвать наследницей. Безусловно, мы попытаемся продолжить лучшие традиции этих игр. Но это не будет клоном той или иной игры, перенесенным в трехмерность. Однако мы постараемся реализовать все то, что людям нравилось в этих играх.

"ВР": Как и у кого родилась идея создания такого проекта?

Yurg: Руководитель нашего проекта, Владимир Уфнаровский (Vi), больше года назад начал разработку движка Е5. Через некоторое время к команде присоединился и я (теперь дизайнер проекта) со своими мыслями. В общей сложности проекту уже немало времени. Чуть более полугода назад мы начали сотрудничество с нашим издателем — фирмой "1С".

"ВР": Повлияло ли это на процесс работы?

Yurg: Конечно, повлияло:). Проект больше не живет в подполье. Нам повезло с издателем. Если вы имеете в виду идеологические изменения, то таковых пока не было, а если и будут, то уж точно не в худшую сторону.

"ВР": Расскажите подробнее о команде разработчиков "АПЕЙРОН". До сих пор мы о компании ничего не слышали...

Yurg: И не мудрено:). Мы очень молодая команда в профессиональном смысле, т.е. это наш первый проект. Хотя по отдельности у большинства наших сотрудников есть опыт работы в игровой индустрии. Руководитель проекта — Владимир, работал над созданием Remember Tomorrow (примерно лет 5 назад). Я несколько лет работал в области локализаций игр и игровой журналистики. Наш главный художник — Павел Голубев, работал в других компаниях, занимающихся разработками игр. У программистов первый опыт игровой разработки, но за плечами ряд бизнес-проектов. Сейчас в команде 8 штатных сотрудников и еще есть аутсорсинговые художники.

"ВР": Кстати, на ваш взгляд, какое минимальное количество людей может создать серьезную и качественную игру? (варианты гениев-одиночек не рассматриваем;))

Yurg: Почему же, гений-одиночка тоже может сделать хорошую игру. Хотя, конечно же, это маловероятно. У нас сейчас штат больше 10 человек и мы не считаем, что нас много. Очень трудно определить, сколько людей достаточно. В любом случае, нужно несколько программистов и несколько художников, а также хороший руководитель проекта. В остальном все зависит от сложности игры.

"ВР": А как "придумалось" название вашего проекта и что оно значит?

Yurg: Изначально Е5 было техническим названием проекта. Когда-то была Е1 — известная как Remember Tomorrow. Другие проекты не дошли до стадии полноценной разработки. Е5 удалось выжить и кристаллизоваться. Мы долго выбирали разные названия, в конечном итоге вместе с издателем остановились на варианте "Бригада Е5: Новый альянс". Названием игры хотим дать понять, к какой нише она принадлежит. Собственно бригада — это отряд, который должен был прибыть в Палинеро (республика, где будут разворачиваться игровые действия), но волею случая в живых остался только главный герой (один из нескольких). Ему и предстоит собрать отряд, бригаду из других наемников, чтобы выжить, добраться до заветного финала игры.

"ВР": Почему наши дни, почему "банановая республика"?

Yurg: К сожалению, прошлое не дает такого богатства выбора огневых систем пехоты, как настоящее. Будущее либо будет совсем далеким от реальности, либо оно уже не будет будущим и превратится во что-то непонятное. Вообще, просто так понравилось больше:).

Что касается "банановой" республики — мы не хотим делать политический триллер об очередной "горячей точке" бывшего СССР или воевать против американцев. Политика — не для нас. Просто это игровой стереотип о стране, в которой вечно что-то не так. Так поступают многие... Вспомните хотя бы фильм "ТАСС уполномочен заявить" с его Нагонией... Так и в Палинеро будут угадываться какие-то аналогии, но не более того. Полноценного прототипа Палинеро на земном шаре не существует.

"ВР": Обещаны аж три сюжетные линии, и в FAQ упоминается возможность еще одного варианта развития игрового процесса — "сам за себя". Насколько сильно будут разниться миссии в этих сюжетных линиях? И вообще, что определяет выбор игроком той или иной стороны?

Yurg: Все действия происходят в пределах одной страны. Она — на грани гражданской войны. Собственно, понятно, что все хотят одного — уничтожения конкурентов в борьбе за власть. Только добиваться этого стороны будут разными путями. В любом случае, вам надо будет добиться территориального доминирования для той или иной стороны. Так как вы в любой момент (или почти в любой) можете сменить своего союзника с одного на другого — вполне понятно, что сюжетные линии будут тесно переплетены. Вообще, следует заметить, что если выбирать между концепциями построения сюжета в Fallout и Jagged Alliance, Е5 в большей мере ближе к JA, чем к Fallout, где все делается ради сюжета.

Игру "за себя" можно рассматривать и как дополнительную сюжетную линию, и как возможность играть для тех, кому сюжет в игре совсем не нужен, и как дополнительный фактор сложности (это далеко не самый простой стиль игры).

Выбор стороны будет определять то, от кого вы будете получать деньги (и сколько денег), и каков будет характер заданий. Мы будем играть за наемника, которому поручают самые грязные и опасные задания. Выбирая ту или иную сторону, вы ограничиваете себя экономической базой — одна сторона побогаче. Но у них на вооружении одно оружие, соответственно и в магазинах то, чем они воюют. Выбор стороны определяет отношение NPC к вам. Далеко не все станут вам симпатизировать. Даже наемники будут думать, а стоит ли связываться с вами, если вы работаете на того или на другого...

"ВР": Судя по тому же FAQ, основная ставка в игре будет сделана на реализм. Что вообще в вашем понимании "реализм"? Какой должна быть хорошая, реалистичная игра?

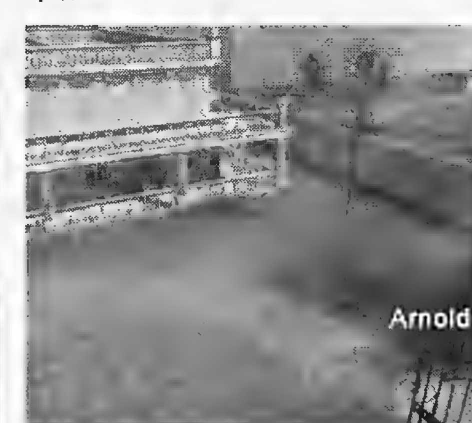
Yurg: Этим словом пользуются многие разработчики, говоря, что у них все взаправду. Конечно же, надо отдавать себе отчет, что это большая условность. Симулятора реальности (простите за несуразный термин;) мы не создаем. Просто, прорабатывая игровую концепцию (особенно относительно всяких боевых ситуаций), мы пытаемся соотносить реальность с игрой. Как пример — мы отказались от урона (damage оружия), прописанного в явном виде цифрами воде (5-10 ед. урона), теперь урон зависит от физических параметров пули в момент поражения цели (скорость, масса, целый набор коэффициентов и многое другое). Реализмом можно назвать концепцию "шока" в стрессовых ситуациях у бойцов. Под это слово подходит и отказ от Action Points — на совершение действий потребуется просто потратить определенное количество времени. "Реализм" проявляется и в вопросах микроменджмента в инвентаре, когда оружие можно зарядить только подходящими к нему патронами и магазинами. С некоторой условностью все это можно назвать реализмом.

"ВР": Есть ли факторы из реальной жизни, которые вам бы очень хотелось реализовать в игре, но по неким причинам (временные рамки, технические ограничения) это сделать не удастся? Если да, то какие?

Yurg: Что касается меня лично — безусловно, таковые вещи есть. Их реализация потребует значительных усилий и это спорный вопрос, имеет ли смысл сейчас их делать. Причин несколько: это и время, и ресурсы... Кроме того, я не уверен, что они понравятся всем, кто хочет простой и незатейливой игры. Сейчас я не могу говорить, что именно мы не можем делать... Просто, еще слишком рано. Есть вещи, которые пока под вопросом. Например — возможность спуска с крыши по веревке или стрельба с двух рук. Будет ли это, к примеру, я не могу сейчас точно сказать.

"ВР": Реализм — хорошо. Но слишком много реализма, я считаю, уже плохо. Делаете ли вы "упрощения во имя играбельности"?

Yurg: Смотря что именно вы называете упрощениями... Базовые вещи не меняются от уровней сложности. Всякие мелкие особенности (критичность ранений и т.п.) нивелируются понижением сложности игры. Скажу сразу, мы рассчитываем не в последнюю очередь на харкордную аудиторию. Но и любителям "просто пострелять" найдется, чем потешить себя в игре:). Мы будем выпускать демо-версии игры, так что у каждого из ваших читателей будет возможность скачать ее и бесплатно поиграть, прийти к нам на форум и высказать свои предложения.



"ВР": Как действует режим Smart Pause Mode? Может, это будет похоже на "пошагово-реалтаймовый" игровой процесс "Космических рейнджеров"?

Yurg: Все просто: если у ваших бойцов нет действий — игра находится в паузе; если они что-то делают одновременно — игра идет, можно сказать, в real-time. Когда у кого-то заканчиваются действия, игра либо становится на паузу (это опциональное событие), либо сообщает вам, что у бойца больше нет приказов, и продолжается. Именно с КР эта концепция имеет мало общего, кроме наличия паузы в игре:). (Кстати, КР — игра отменная!)

"ВР": А что самое сложное в создании игры? В работе главного дизайнера игрового проекта?

Yurg: Простых задач в играх нет вообще. В графике — это сделать все красивым, работая с низкополигональными моделями. В программировании очень сложен искусственный интеллект, поиск путей в трехмерном не потайловом мире, да и вообще, сделать все так, чтобы оно не тормозило и не глючило. Что касается моей работы, то самое сложное — это работа над сюжетом (квестовая система пишется на своем языке и позволяет реализовать очень много интересных особенностей), хотя и без этого забот очень много.

"ВР": Вы упомянули квесты. Можно о них поподробнее?

Yurg: Квестов в игре будет много — порядка сотни. Мы реализуем в игре как минимум три сюжетных линии за разные стороны и набор сюжетных квестов будет у всех разный. При этом мы работаем над полной свободой перемещения по стране и стремимся реализовать большой набор типов квестов, знакомый игрокам по бесчисленному количеству RPG игр: убить, принести, разузнать, отвезти...

"ВР": Чем для команды разработчиков является такой компонент игры, как графика? Какой она должна быть?

Yurg: Хорошей, конечно же. Мы постараемся, чтобы игра понравилась. Плюс, применим ряд интересных вещей — отрезание этажей для удобства ориентирования на уровне, разрушаемые источники света, симпатичная физическая модель, изменяемый вид персонажей и оружия в зависимости от экипировки.

"ВР": Расскажите о графическом движке игры. Он на чем-то базируется или был написан с нуля?

Yurg: Движок написан самостоятельно. Он трехмерный:). Стоит лишь оговориться, что мы, в первую очередь, ориентируемся на работоспособность игры на большинстве видеокарт, начиная с GeForce первого поколения. Но постараемся не обидеть и пользователей навороченного железа. Пока мы не можем окончательно ответить на вопрос о наборе новомодных технологий в игре, но разрушаемые динамические источники света, смена дня и ночи в real-time, разбивающиеся стекла, инверсная кинематика и прочие фенечки — это уже оттачивается. Об остальных вещах мы расскажем попозже

"ВР": Насколько велика будет игра? Я имею в виду, сколько времени понадобится среднему игроку на прохождение "Бригады Е5"?

Yurg: Я думаю, игра займет не меньше времени, чем Jagged Alliance 2, а то и больше. Все будет зависеть от стиля игры и того, как много переходов между различными сюжетными линиями игрок сможет и захочет сделать.

"ВР": Уже сейчас по адресу http://users.tepkom.ru/vi/TestE5.html доступна старая (тем не менее, очень даже играбельная!) демо-версия игры. Когда же появится (и появится ли?) обновленная демка?

Yurg: (Плюю три раза через левое плечо и стучу по дереву) — мы сейчас над ней работаем и надеемся совсем скоро ее закончить. Точную дату сказать не могу.

"ВР": Я в свою очередь тоже постучу по дереву;) и буду ждать новой демо-версии. Ну, а напоследок задам, пожалуй, один из самых животрепещущих вопросов — когда?!! Когда все желающие смогут попробовать себя в роли "бригадира"?

Yurg: Впереди еще много времени. Хотя нам так уже не кажется:). Как минимум, год. Но мы постараемся не подвести и "выйти" вовремя!

"ВР": Спасибо огромное вам, Юрий, за интересное интервью! Желаю вам плодотворной работы. Пусть "Бригада Е5" будет если не лучшей, то одной из лучших тактических стратегий последнего времени! Удачи вам, ждем релиза!

Николай "Nickky" Щетько
(me@nickky.com)



Разработчик: *Monolith Productions*
Издатель: *Buena Vista Interactive.* ***Жанр:*** *FPS*
Системные требования: минимальные *— P500, 256 RAM, 32 VRAM, 2600 Mb;* ***рекомендуемые*** *— P1300, 512 RAM, 64 VRAM, 2600 Mb*

Взрывная волна научно-технического прогресса сбила нас с ног и, все набирая темпы, несет в загадочное будущее. Каким оно будет для человечества? Что нас ждет через пару десятков лет? Нет ответа. Темпы, с которыми идет совершенствование всего и вся, поражают воображение, а порой и просто пугают. Кто знает, может быть, уже через пару лет сбудутся "оптимистические" прогнозы режиссеров "Терминатора" и "Матрицы", и люди погрязнут в нескончаемых войнах с роботами-пылесосами, захваченных под контроль очередной сообразительной Виндой с элементами искусственного интеллекта.

Все больше и больше времени мы проводим в обнимку с электронным другом. И уже не можем представить себе жизнь без этого уникального устройства, которое облегчает нашу работу, делает то, что зачастую нам просто не под силу и, плюс ко всему, является уникальным центром развлечений. Человек уже практически сросся с компьютером. Один за другим, сотни, тысячи и миллионы машин соединены в информационную сеть. Гудят кулеры, скрипят жесткие диски, щелкают клавиши и еле слышно трется мышка о поверхность коврика. Мы запускаем программы, читаем новости на сайтах, посылаем почту, однако даже представить себе не можем, как же работает эта загадочная электронная игрушка LEGO. Один шаг на пути понимания этого таинственного мира, в котором "живут" программы, делает великолепная, не побоюсь этого слова, игра. Имя которой — TRON 2.0.

Увидев в первый раз название, я поразился тому, что мимо моих загребущих лапок когда-то пролетела первая часть TRON. Ан нет. Не было ее. Был фильм, который и послужил основой для такого неординарного продолжения. К слову сказать, фильм этот вышел на экраны кинотеатров мира в далеком 1982 году, так что ничего удивительного, что я его не заметил. Он представлял собой этакую добрую киберпанковскую сказку, в которой люди методом научного тыка оцифровывались в беспорядочную смесь нулей и единиц, тем самым, попадая в мир, населенный гуманоидоподобными программами, гонками на светоциклах и буйством неоновых красок.

Прошли годы, однако Алан Брэдли по-прежнему работал над методами перенесения человека в электронный мир, периодически сетуя на сына (Джета Брэдли), который не захотел стачивать зубы о гранит науки, а подался в фирму, занимающуюся разработкой компьютерных игр. Во время одной из телефонных семейных разборок, будто списанной из небезызвестной книги "Отцы и дети", происходит похищение Алана конкурентами, которые решили, что данная технология — неплохое подспорье для начала очередного завоевания мира путем захвата киберпространства. Джет, услышав негодующие крики отца, кинулся в его лабораторию, где был достаточно бескомпромиссно оцифрован AI под кодовым названием МаЗа и начал свое приключение по спасению своего родителя из лап ненавистных землезахватывателей.

Вот тут Джету и пригодилась его способность к нестандартному мышлению и, самое главное, реакция, отточенная в беспорядочных шутерах всех мастей. После небольшой, но полноценной тренировки под руководством help-модуля Byte наш отважный герой, потерявший к тому времени всю свою человеческую сущность и ставший чем-то вроде многоцелевой хакерской программы, отправляется в долгий путь через компьтеры по каналам связи, чтобы найти этот загадочный TRON, который может оказаться ключом к спасению его отца. Как и всякая программа, Джет может подхватить какой-нибудь страшный вирус (и будет это делать довольно часто), может схлопотать в результате обильных перестрелок повреждения структурных блоков и, наконец, может встраивать в себя другие программы, взламывать коды доступа, перехватывать e-mail и все такое.

Подключаемые модули бывают всего трех типов: атакующие (всякое оружие), защитные (броня, антивирусы) и вспомогательные. Вот тут в игру на кончиках пальцев вкрадывается незыблемый в последнее время RPG-элемент. Каждая из встроенных программ может быть или в alpha; или в beta; или в gold-версии (знакомые для компьютерного сленга названия, не правда ли). В зависимости от нее меняется как занимаемый объем программы, так и эффективность ее действия. Видов модулей — кучи; модификаций — и того больше, право, играешь уже только ради того, чтобы увидеть, какую игрушку тебе удастся добыть на следующем уровне. Однако на этом воображение разработчиков не остановилось. Джет с течением времени совершенствуется, становясь все круче и круче. И если на первом уровне мы управляем этаким здыхликом версии 1.0.0, то уже через несколько часов — 4.7.8. Такой подход мне очень понравился.

Сюжет в игре — это все. Кто работал над сценарием TRON 2.0? Где этот великий человечище? Дайте мне его! Я его расцелую, пожму руку и поклянусь в вечной любви. Дело в том, что, единожды сев за это великолепное, не побоюсь этого слова, произведение искусства, уже невозможно оторваться ни на еду, ни на отдых. Проверено на опыте. Сюжетная линия постоянно виляет из стороны в сторону; что будет на следующем уровне, предсказать абсолютно невозможно, обилие загадок, разнообразие задач, визуального оформления, музыки было для меня истинным откровением. Такого цепляющего за душу мира я еще не встречал!

Сразу стоит сказать несколько слов о графике. Она неоднозначна. На скриншотах она абсолютно не смотрится. Видны черные стены, голубые неоновые трубки, странные люди в светящихся одеждах... Не впечатляет. Но стоит увидеть это все в реале (а точнее в виртуале:) — и челюсть попросту со звоном падает на грудь. Небо перечеркнуто низко гудящими неописуемой красоты энергетическими каналами, на стенах время от времени проскальзывают куски кода, программы, живущие в этом странном мире, двигаются изящно и красиво. Да тут просто не о чем говорить. Это надо видеть, честное слово! Один заставочный ролик запросто заткнет голливудскую фабрику "зрелищ". И, что самое главное, чувствуется, что мир вокруг тебя живой. Программы работают, общаются, веселятся и танцуют. Можно принять участие в этом веселье, можно поговорить с ними... Только убить нельзя. Уничтожение рабочей программы приводит к моментальному краху всей системы (читай Апокалипсису).

Сама идея TRON позволила разработчикам совершенно обоснованно сделать возможным целый ряд условностей, недопустимых в других FPS, ориентированных на максимальный реализм. Здесь будут и висящие в воздухе конструкции из блоков, и прыжки на движущихся в воздухе платформах, и появляющиеся из ниоткуда боевые программы, и не блещущие интеллектом враги (дело-то происходит в наше время, а пока что программировать нормальный AI еще никто не научился — боты ботами, ну что с них взять). И это нисколько не портит игру, а только украшает. В конце концов, именно абсурдность происходящего на экране позволяет свыкнуться и вжиться в роль программы-взломщика.

Стилей прохождения может быть сколько угодно. Можно на цыпочках, словно hitman, подкрадываться к ботам и обезвреживать их (убирать тела не надо — программный код разлетается на кусочки сразу после смерти). Можно скачать из сети какое-нибудь страшное оружие смерти (типа вирусной бомбы) и мочить всех направо и налево, спереди и сзади. Можно по-кемперски нычковаться в темных углах, ликвидируя цели из аналога рельсы с четырехкратным зумом. На самом деле все зависит от оружия, которое у вас присутствует на данный момент. К слову сказать, видов уничтожения виртуальных братьев наших всего четыре. Вот только не надо кривиться! Ведь каждое из них подвержено куче апгрейдов, в результате которых из обыкновенного, скажем, шокера получается здоровенная базука (кстати, смотреть, как одно оружие трансформируется в другое — тоже сказка).

Последнее время меня просто бесят разработчики, которые стараются максимально упростить игровой процесс, выкидывая, на их взгляд, ненужные элементы, максимально сокращая количество головоломок и нашпиговывая игровое пространство просто абсурдным количеством ненавидящих нас тварей. Создатели TRON 2.0 пошли другим путем.

В игре появился элемент планирования грядущих боевых действий благодаря возможности совершенствовать не только себя, но и любой другой скачанный из сети модуль и ограничив объем памяти, в которую Джет может загружать эти самые модули. Перед каждым боем приходится просчитывать, с каким количеством врагов будем иметь дело, учитывать тип местности и вид атакующих вас программ. Если это простые защитные боты, то разбираться с ними можно без проблем, но если это вирусы, приходится рвать волосы на голове, биться головой о стену и проклинать тот день, когда у тебя не хватило энергии скачать из сети последнее обновление для своего антивируса. Стоит только злостному коду проникнуть в систему, как заражаются все модули, а это незамедлительно сказывается на качестве их работы. Броня начинает работать наоборот, принимая и увеличивая в несколько раз получаемые повреждения. Оружие стреляет с частотой один выстрел в минуту. Идентификационные программы дают неверную информацию. В общем, пиф-паф — и нас стерли.

Разработчики пошли очень верным путем, решив нашпиговать TRON 2.0 неимоверным количеством простеньких и не очень головоломок, загадок и секретов, добавляя, таким образом, еще один стимулирующий элемент для тотального прохождения игры. В поисках бонусов приходится обнюхивать каждый угол, забираться на неимоверную высоту и делать невероятные акробатические трюки. Приятные головоломки заставляют нас все-таки вспомнить, для чего природой нам был дарован странный агрегат под названием мозг, пробуждая от долгой спячки усыпленные Серьезным Сэмом извилины. Плюс в игре появился еще один элемент, вносящий разнообразие в игровой процесс, — это гонки на светоциклах (или "легких циклах", как их интерпретировали ребята из "Седьмого волка"). Эта простенькая аркада, чем-то похожая по механике на небезызвестного Xonic'a, запросто способна угробить не один час вашего драгоценного времени.

Теперь враги. Их мало, часто не более десятка на весь огромный уровень. Они, как я уже писал выше, ужасно тупы, появляются из ниоткуда и уходят в никуда. Это, пожалуй, один из самых серьезных недостатков в игре. Но его начинаешь замечать лишь после полного прохождения, ибо даже такие глуповатые и наивные ботики способны доставить массу проблем коряво прокаченному герою.

Общая атмосфера игры притягивает и не отпускает. Это касается всего. В первую очередь это, несомненно, графика, которой я уже восхищался выше. Во вторую — это всякого рода программистские шуточки и приколы, начиная от общения между программами ("Отвечай! Кто твой пользователь!" "Я и есть пользователь!" "Не святотатствуй, глупый скрипт!!!") и заканчивая названиями локаций, в которых приходится учинять недетские разборки (как насчет вечеринки в баре под названием "Progress Bar" и главного ДиДжея по имени DJ.exe). В третью — звук. Претензий нет. Есть только аплодисменты и лобызание пяток за качество исполнения и за музыку — заводную и динамичную электронщину.

В итоге имеем мы профессиональный продукт и прекрасный алмаз потрясающей огранки. Все элементы выполнены на высшем уровне, придраться попросту не к чему. В принципе, от создателей NOLF и Aliens vs Predator я иного и не ожидал. Ребята свое дело знают, что неоднократно доказывали игровой общественности, с каждой своей игрой привнося нечто новое в само понятие FPS (тем более удивителен тот факт, что все игры на протяжении уже нескольких лет монолитовцы по доброте своей душевной делают на своем нестареющем и не умирающем движочке). TRON 2.0 своим появлением не ставил себе целью убить кого бы то ни было. Ни Doom3, ни Half Life2. Он просто занял свою, еще никем не засиженную нишу, равно гнушаясь как набивших оскомину повторов, так и экстремальных нововведений.

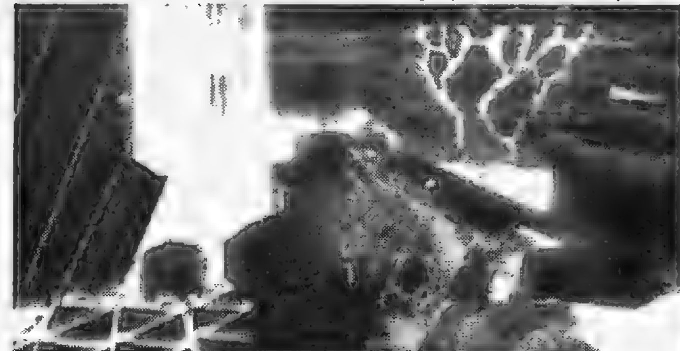
В игре есть стиль. От начала до конца. В каждом элементе. И весь мой восторг — не от предвзятости, а оттого, что среди игроделов еще не перевелись умные, талантливые и неординарные люди, способные творить не просто хиты на час, а настоящие произведения искусства, память о которых останется в наших сердцах на долгие годы.

Оценки: Сюжет — 9/10; Геймплей — 9/10; Оригинальность — 9/10; Графика — 9/10; Звук — 9/10; Общая — 9/10.

Lockust, lockust@tut.by

Диск для обзора предоставлен точкой "CD-rom" на "Динамо" (под бегунами)









Виват, Златогорье!



Название игры в оригинале:
"Златогорье 2";
Жанр: *RPG;*
Похожесть: *Fallout 1,2; Arcanum;*
Издатель/разработчик:
"Руссобит-М"/"Бурут";
Системные требования:
Pentium III 500 MHz, 128 Mb RAM, 16 Mb 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card, 1.2 Mb Hard Disc Space.

"Не счесть алмазов в каменных пещерах"... Когда-то давно люди пришли в землю, называемую теперь Златогорьем. И нашли они в ней златые горы (в прямом смысле этого слова). То есть, золото нашли, стали его добывать и продавать соседям. Так и возникла страна, название которой легло в основу уже второй ролевой игры от "Бурут".

Первая часть игры была весьма неплоха, хотя в ней и чувствовались нотки подражательства Fallout (очень уж похожа ролевая система и все остальное, кроме мира). Но был у игры большой такой недостаток — она была недоделана, что и сочилось из всех дыр. Судите сами, даже при самом длинном способе прохождения оно не занимало более двадцати часов. А в кратчайшем варианте — два часа. Ну и плюс предельный уровень героя (двадцатый) наступал слишком рано, некоторые способности не работали, как надо, были неоконченные квесты (в том числе с путешествием в соседнюю страну Марвию) и т.д. и т.п. С тех пор "Бурут" возмужал и решил проделать работу над ошибками. Вот и ждала нас в результате сей работы вторая часть теперь уже сериала. Встречайте, прошу любить и жаловать, "Златогорье 2".

Уже само начало игры весьма радует. У нас есть мир. Мир, в котором прошло триста лет с момента победы над Драх-Шу. Все, вроде бы, спокойно. Люди потихоньку забыли старых богов и почитают новых — героев Велимира и Велену, победивших злобного Черного Властелина (правильно, зачем нам светлые Боги, где они были, пока герои дрались за всех?). Мир Златогорья (и соседних стран) медленно, но верно двигается в направлении от технологии к магии (явный кивок в сторону Arcanum, и тем не менее). И вот вы попадаете туда.

Вы — молодой послушник Храма Героев (явного храма, как станет позднее известно; есть еще и Истинный Храм Героев). Вас вызывает настоятель и зачитывает проникновенную речь. Суть в том, что Храм решил отправить троих лучших послушников "на дело" (обыкновенное спасение мира, ничего нового). Наш герой, конечно же, радостно вскрикнет что-то вроде "я среди этих троих? Всегда готов!". Не тут-то было. Его жесточайшим образом обломают, объяснив, что трое лучших уже отбыли. Но тут вмешались высшие силы и потребовали отправить его также. Судьба, как говорится, такая. И вот мы выходим в мир. Выходим практически без снаряжения (хотя первый квест вы получите уже в Храме — надо будет это снаряжение забрать у кладовщика, но много не дадут).

И пришла пора рассказать о ролевой системе в игре. Перед началом игры нам позволят создать своего аватару в мире "Златогорья". Можно выбрать уже готового персонажа (Воина, Мага либо Следопыта). Или же создать все практически "с нуля" (рекомендую выбрать последний вариант, у стандартных героев много чего не хватает и полно лишних навыков). Какими же параметрами характеризуются герои в игре? Перво-наперво, это основные характеристики. Их семь штук — Сила, Телосложение, Ловкость, Внимание, Мудрость, Интеллект и Удача. Как водится, Сила важна прежде всего для воина. Без высокого Телосложения вы не сможете носить мощную броню. Ловкость является жизненно важным параметром для следопыта, но важна и для остальных, а стрелку без нее — не жить. Мудрость — это для магов (Интеллект также, в основном, нужен им). А Удача влияет практически на все действия, так что ее забрасывать тоже не стоит.

Но это только характеристики. Помимо них, полно всяких других параметров. На экране характеристик вы также можете увидеть уровень персонажа, его текущее число опыта и число опыта до следующего уровня. От Славы (аналогично известной карме из Fallout) зависит не только отношение к вам персонажей в городах и деревнях, но и характер случайных встреч (враги/друзья). Число Очков Жизни, Очков Энергии (aka мана) и Очков Действий также здесь. Сами понимаете, что чем выше эти числа, тем лучше для вас (и вашего героя). Кстати, при падении Очков Жизни до определенного значения персонаж получает минус и к Очкам Действия (разумно). Такой отрицательный бонус пройдет лишь после выздоровления.

Здесь же и все остальные побочные параметры — уровень повреждения (колющий, рубящий, дробящий), повреждения от магического оружия (огнем, холодом, ядом), точность персонажа, шанс на критический удар, а также разнообразные сопротивления (к физическим и магическим атакам) и иммунитеты (к магии).

На экране навыков вы можете увидеть уровень владения вашим героем в каждом из 27 навыков. Навыки поделены на три группы: воинскую, магическую и следопытскую. У воина это навыки владения всеми видами оружия (восемь штук, включая рукопашный бой) и искусство боя. Кстати, навыки владения луками, арбалетами и огнестрельным оружием объединены в один. А вот владение метательным оружием (ножи, топоры, дротики) — это уже отдельное умение.

Далее девять магических навыков. Сюда относится магия Теней, Природы, Богов, Стихий, Света, Тьмы. Сюда же отошли волшебство, алхимия (в игре можно создавать зелья самому, если есть ингредиенты) и эрудиция (поможет вам узнать больше о волшебных вещах).

Ну и герой-следопыт. Сюда вошли и те умения, которые "не влезли" в предыдущие две группы. Итак, тактика (дополнительные возможности в бою), следопыт (поможет избегать встреч и находить скрытые места в игре), знахарство (лечение самого себя), красноречие, торговля, воровство, естествознание (будете получать сведения о враге), кузнечное дело (мы сами своего счастья кузнецы) и атлетизм (для начинающих культуристов).

Геймеры могут сказать разработчикам "спасибо" за прекрасную реализацию системы навыков. Как только вы "вкачиваете" в навык единичку, вы сразу получаете базовый уровень владения им. На каждом пятом уровне (пятый, десятый...) вы получите новый уровень владения навыком, что даст новые способности. Рассмотрим на простейшем примере — навык "искусство боя". Первый уровень владения — "обученный воин". Позволяет применять в бою тайные приемы, что увеличивает повреждения. Пятый — "ветеран". У вашего героя больше не будет критических промахов. Десятый — "контроль ситуации". Вы практически всегда будете атаковать первым. И так далее.

Не забудьте, что, не подняв волшебство хотя бы до первого уровня (базовый — нулевой), вы не сможете восстанавливать магическую энергию без бутылочек, аналогичная зависимость между знахарством и здоровьем.

Для поднятия уровня владения навыком (или же базовой характеристики) необходимо заплатить стоимость, равную числовому значению уровня. Так, на первый уровень достаточно одной единички, а вот на пятнадцатый — уже полтора десятка очков. А выдают таких очков даже при высоком уровне героя не очень много (десять и выше), так что расходовать придется с умом, иначе получим не героя, а невесть что.

Помимо характеристик, у героя есть инвентарь, журнал и книга магии. С инвентарем и так все понятно ("все, все в дом тащит, даже мусор" — ведь мусор тоже можно продать, хотя и всего за одну монетку), журнал ведет учет квестов и знаний о мире (кстати, внутренняя его структура выше всяких похвал, не хватает только системы поиска). Ну, а книга магии покажет вам доступные заклинания во всех шести школах. Заклинания, кстати, бывают пяти уровней. Но изначально даже герой-маг получит лишь одно заклинание первого уровня (а вы что хотели, танком всех распугивать?). Остальные заклинания придется добывать честным (или нечестным, кому как нравится) трудом, зарабатывая денежки и прикупая книгу любимого "огненного шара" в лавке торговца (после чего сию книгу прочитать надобно). И еще, уже для владения вторым уровнем заклинаний понадобится четыре очка вложить в школу, которой оно принадлежит. Для третьего — семь. Дальше по нарастающей, так что "прокачать" все шесть школ практически нереально.

Помимо магии, не счесть и разнообразных "гуманизаторов" физического толка, начиная от классических мечей и заканчивая ружьями. Кстати, на обложке игры написано "более тысячи предметов из пятнадцати материалов" — как ни странно, но эти слова являются правдой (а уникальных предметов даже более заявленных сорока). И вот, иногда случаются совсем уж страшные комбинации. Например, попробуйте-ка представить себе "каменный меч". Это из какого ж камня его делали, что такое оружие не только поднять можно, но и еще ударить им по железу, не поломав? Разум понять это бессилен, так что, первый раз увидев столь странное сочетание, я пару минут не мог согнуться от хохота. А с другой стороны, такие приколы от разработчиков только увеличивают удовольствие от "процесса".

Кстати, был найден и ещё один нестандартный шаг. В игре масса проклятых предметов (что для ролевой игры отнюдь не странно). Интересен тот факт, что все лучшие (по мнению создателей) вещи в игре являются проклятыми. То есть, они дают вам целую пачку преимуществ, но снять их просто так не получится (придется отвалить пару тысяч какому-нибудь колдуну). То же касается и предметов, которые вы можете сделать благодаря своему кузнечному ремеслу. Все изделия кузнеца (в данном случае, вас) последнего (пятого) уровня будут проклятыми. Отсюда мораль: перед тем как экипироваться, подумай, а нужен ли тебе этот браслет?

Теперь о разнообразии предметов. Вы можете носить два вида вооружения (если оно одноручное — вместе со щитом), шапку (шлем, обруч), доспехи, поножи, два кольца и амулет — вполне стандартный набор, которого более чем достаточно для нормальной экипировки.

Но закончим с обмундированием и осмотримся. Сразу после начала игры мы попадаем в Светлоград, столицу Златогорья. Не выходя из него, можно посмотреть на карту мира, после первого же взгляда на которую обнаружится, что стран на этот раз аж целых три: Златогорье, Марвия и Турберн. В каждой из них вас ждет по несколько городов и большое число квестовых локаций. "С нами не соскучишься", — как будто говорят ребята из "Бурут", и я с ними согласен.

А квестов в игре много. Причем не все из них откроются сразу. Однако большая часть квестов не слишком нова — "поди туда-то, принеси то-то". Кстати, задействованного в квестах персонажа всегда можно узнать по характерному признаку — его имя будет отличаться от стандартного "стражник", "житель", "гражданин". Другое дело, что он может вам понадобиться денька через два игры, но это не повод считать, что человек не нужен, и порешить его.

Помните, я уже упоминал о таком понятии, как "слава"? Так вот, очень многие квесты можно пройти двумя (а то и более) путями. Часто вместо того, чтобы выполнять пять-шесть заданий какого-нибудь дегенерата (все достоинство которого в том, что он владеет чем-то, что позарез нужно вам), достаточно "пристрелить его, чтоб не мучался" в прямом смысле этого слова (благо, винтовку просто купить:). Слава в таком случае, конечно, понизится, зато останется чувство глубокого морального удовлетворения (нечего великих героев по всяким свалкам в поисках какой-то ерунды посылать). О славе стоит упомянуть еще и то, что некоторых квестов до момента достижения определенного ее значения (как в одну, так и в другую сторону) вы не получите, как ни просите. Так что "думайте сами, решайте сами, иметь или не иметь"...

Путешествия между городами осуществляются по карте мира. В процессе перемещения можно нарваться на случайные встречи. Это могут быть враги либо простые жители страны, где вы находитесь (от крестьян до торговцев). Враги, в свою очередь, также подразделяются на две категории: люди и все остальные. Хотя, впрочем, драка все равно будет, и хищники двуногие, четвероногие и крылатые практически ничем (кроме характеристик и внешнего вида) не отличаются друг от друга. Нет, конечно, сражаются все по-разному (кто-то магией, кто-то стреляет), но цель одна и та же — смерть всем, кто против них (в данном случае вам). Но враги — это не только ценный мех (зачастую в прямом смысле слова), но и столь важная всякому манчкину экспа. Убиваем, получаем опыт, прокачиваемся, достигаем уровня, убиваем... Вот так и живет герой в перерывах между квестами.

Окончание на стр. 18



Эх, было время
Любители ролевых игр должны помнить такой приключенческий модуль из ранних "настолок" Dungeons & Dragons — Greyhawk Adventures: The Temple of Elemental Evil. Это было и остается классикой, и многие "настольные" приключенцы знатно поломали головы и обломали зубы на нем. Эти самые ролевики должны помнить и компьютерный вариант — серию "Gold Box", которая содержала лучшую подборку перевода на PC "настольных" модулей. И вот хорошая новость: если вы помните и знаете обе эти вещи, то The Temple of Elemental Evil вам точно понравится. Это то, что вам надо.

Снова и снова
Любители других компьютерных РПГ должны с легкостью принять и полюбить The Temple of Elemental Evil. Дело в том, что игра выглядит стандартно: изометрическая проекция, возможность контролировать партию приключенцев и вести их по городам и весям, полям, лесам и, конечно же, подземельям. Если вы представляете себе, что такое Baldur's Gate и думаете, что The Temple of Elemental Evil — это что-то похожее, то ваши суждения недалеки от истины. Так оно и есть, в общем-то. Игра начинается с того, что вам предлагается выбрать заранее сгенерированных персонажей или создать свою собственную банду. И, как обычно, ваши персонажи начинают зелеными новичками и проходят огонь, воду и медные трубы, набираясь опыта на протяжении всей игры, совершенствуясь и развиваясь в 10 уровнях мастерства.

Альтер Эго. То есть его 3.5 часть
Как и другие аспекты игры, возможности создания своей собственной партии головоломны и многочисленны. Я, например, провел 30 минут, полных щенячьего восторга, создавая виртуальные воплощения своих персонажей. То, что игра основана на правилах D&D 3.5 редакции, означает, что вы можете распределять характеристики и очки умений, выбирать профессию (класс), специальные возможности ("фиты") и заклинания и даже изменять внешний вид своих персонажей.
Один из самых интересных моментов The Temple of Elemental Evil в том, что выбор вашего мировоззрения (моральной ориентации) определяет то, как начнется и как закончится игра. Например, если вы хороший (хе-хе, "хороший... плохой... главное — у кого ружье" (c) Войско Тьмы), то вам может быть предложено спасти пропавшую эльфийскую принцессу и уничтожить Temple of Elemental Evil. А если вы придерживаетесь злого мировоззрения, то вам, возможно, предстоит выполнить несколько миссий под эгидой этого самого Храма (перерезать караванщиков, например). Ваша "моральная ориентация" также влияет на выбор того или иного действия в игре и на то, как все это закончится.



боя, полную разнообразия и стратегических вариаций, которая не даст вам скучать.

Глупый AI и вечные проблемы с сюжетом
К сожалению, есть и негативные моменты в геймплее. Несмотря на то, что компьютерные оппоненты, в принципе, довольно смышленые, я часто встречал ляпы в искусственном интеллекте. В некоторых случаях враги оставались пассивными, даже когда я шинковал в капусту их боевых товарищей в паре метров от них, не реагируя на импульс вплоть до того, пока я не примусь за них. В некоторых случаях существа начинали просто бестолково бегать по полю боя. Странно.
Еще один недостаток The Temple of Elemental Evil в том, что сюжет ее довольно убог. Поначалу можно получить несколько занимательных квестов (притом в зависимости от мировоззрения), но потом игра превращается в "подвальный" hack and slash. Вы случайно говорите с существами, встречающимися в Храме, но это редкость, и сюжет развивается линейно, независимо от того, что вы, в общем-то, делаете. Хотя в The Temple of Elemental Evil есть элементы хорошего квеста (разговоры с неигровыми персонажами, немного предыстории, мистика, таинственность, побочные квесты и прочее), это не слишком хорошо "спаяно" вместе, чтобы привнести в игру ту долю занимательности, которую мы всегда ждем от РПГ. Сюжет и прочие ролевые "дела", конечно, не минимальны, как в Diablo или Dungeon Siege, но не сравнимы с другими компьютерными Ролевыми (именно с большой буквы) играми, такими как Baldur's Gate или Morrowind.

Блуждающие герои и непонятки с интерфейсом
Мне показалось, что интерфейс The Temple of Elemental Evil довольно неприглядeн и неудобен (не слишком, но все же). Заставить членов партии перейти из одного место в другое временами сложновато, так как они почему-то не хотят слушаться команд и не могут толком ориентироваться, даже делая пару-тройку несложных движений. Также было замечено отсутствие возможности менять расстановку членов партии во время передвижения, что заканчивалось полной потерей ориентации приключенцев по прибытии на место назначения. И мой незащищенный толстой броней маг часто оказывался в опасности и спасал его только незабвенный Quickload.
Отдавать остальные команды тоже немного сложно. The Temple of Elemental Evil использует радиальную систему команд, чем-то похожую на то, что мы видим в Neverwinter Nights. Клик на персонажа выводит круговое меню с делением на подменю. Это прекрасное решение проблемы управления, но иногда огромное количество уровней подменю мешает нормально ориентироваться и найти то, что нужно, особенно на высоких разреше-

Притягательный Храм Зла

Игра: *Greyhawk: The Temple of Elemental Evil*
Сайт: *http://www.greyhawkgame.com/*
Издатель: *Atari Games Inc.*
Разработчик: *Troika Games.*
Жанр: *RPG.* ***Дата выхода:*** *16 сентября 2003г.*
Похожесть: *Baldur's Gate (D&D как никак)*
***Количество дисков** в оригинальной версии: 3*
Минимальные требования: *P3-600MHz, 128Mb RAM, 16Mb Video.* ***Рекомендуемые требования:*** *P3-1GHz, 256Mb RAM, 32Mb Video.*

Новая редакция незабвенных правил
Обсуждение мировоззрения — это хорошее начало для разговора столь важного, что он заслуживает отдельной темы. Для многих шумиха вокруг The Temple of Elemental Evil заключается не в том, что эта игра — полная и подробная реинкарнация классического D&Dшного приключения, а в том, что в ней используется новая редакция правил D&D — 3.5. Эти правила представляют собой смесь обычного ролеплея "меча и магии" с новыми возможностями для игроков, о которых вы могли только мечтать. И, позвольте вам заметить, The Temple of Elemental Evil очень точно отображает эти правила. Возможности, которые вы выбираете в начале при создании своего персонажа, расширяются, разветвляются и множатся в процессе игры. Вы можете выбирать фиты, характеристики, умения и снаряжение в любой комбинации, позволенной правилами, лавируя сквозь сеть пререквизитов, правил и ограничений. В результате игра оказывается чрезвычайно глубокой в возможности выбора настроек и опций для развития персонажа и открывает неограниченные возможности для "переигрывания", то бишь обладает высокой "реплейабилити". Пути, по которым The Temple of Elemental Evil позволит вам добавлять умения и характеристики, вас просто потрясут. В зависимости от того, как вы будете развивать того или иного выбранного персонажа, вы сможете выбрать энное количество различных действий во время боя, преодоления преград (ловушки и замки, например) или взаимодействия с неигровыми персонажами. Все это и так свойственно ролевым играм, но в этом-то и соль.
Конечно, в каждой бочке меда должна быть своя ложка дегтя. Игроки, не знакомые с новой системой D&D 3.5, могут просто потеряться в огромном количестве правил. И я не говорю просто о разнице между клириком и колдуном. Я говорю о знании таких деталей, как "ready vs. approach", "Improved initiative", "flat-footed", "+1 on Attack rolls" и т.д. Большие возможности — это великолепно, но только в том случае, когда вы знаете, что вам конкретно нужно. А новички запросто потеряются в обозначениях и море текста без предварительного прочтения хотя бы части многотомного руководства или без внутриигровых экранов "скорой помощи". К счастью, оба эти источника информации великолепны. Руководство по 3.5 редакции, как и предыдущие "пособия" ролевика, вы можете купить в магазине или скачать из Интернета, а подробный "хелп" в игре можно вызвать, наведя курсор мыши на интересующий вас объект, скилл, фит или правило и нажав "H".

Роль и бой
Я был немного разочарован в разнообразии локаций, которые предстоит посетить. Часть игры, конечно, происходит в городах, полных неигровых персонажей и магазинов, но большинство из ваших приключений будет иметь место все же в Храме, который и дал название данной РПГ. Это означает, что у вас будет довольно мало шансов исследовать города, встречаться с людьми, общаться и взаимодействовать с ними и приобретать снаряжение. Дойдя до конца игры, я обнаружил, что мне незачем возвращаться в город, ибо, кроме как купить-продать или выполнить пару неинтересных квестов "пойди-принеси", там больше нечего делать.
Это, конечно, плохо. Но "ползание" по подземельям сделано на ура. Вы должны прорубить и пробить себе дорогу сквозь Храм в поисках того, что вы ищете :), сражаясь с толпами разнообразных монстров на протяжении всего пути. Пошаговые бои — это, на мой взгляд, самое главное, что есть в The Temple of Elemental Evil. И это должно вас заинтересовать.

Футы и дайсы
Пока вы не вступили в бой, все происходит в реальном времени, и вы имеете полный контроль над всеми вашими персонажами одновременно. Но как только появляется противник, игра переходит в пошаговый режим, схожий с незабвенными играми из "Gold Box" и, конечно же, Фоллаутом. Вам не надо переключаться в "подэкран" боя. Время "замораживается" и делится на отмеренные раунды. И вместо деления экрана на квадраты с помощью сетки, The Temple of Elemental Evil определят зоны действия и передвижения в виде системы "радиусов" — точно так же, как это делается по правилам D&D. Ваш персонаж имеет возможность совершить набор определенных действий за ход. Передвиньте курсор мыши по полю боя — и "секундомер" покажет вам, сколько еще времени у персонажа останется после передвижения в заданном направлении. Если у вас осталось достаточно времени, то вы можете атаковать или читать заклинание. Добавьте сюда эффекты окружающей среды и специальные движения (рывок, отступление, использование предмета и так далее) — и вы получите тактическую систему
ниях монитора. Выделение персонажей и врагов на поле боя тоже неудобное, так как игра толком их не подсвечивает.

Красоты мира
Картинка прекрасно детализирована, населяющие мир существа натурально анимированы, эффекты заклинаний расцвечены и разукрашены. Изменение внешнего вида персонажа отражается на экране. Если вы примерили красный плащ, то так оно и будет — модель персонажа отобразит и это.
За небольшими исключениями, "голосовой" набор вполне добротный, звуковые эффекты удовлетворительны. Музыка атмосферная.

Нет мультиплееру
Один фактор, который может отпугнуть многих геймеров: The Temple of Elemental Evil не была сделана для, возможно, самого интересного аспекта D&D (многие из нас только из-за этого и играют в РПГ): социального взаимодействия. The Temple of Elemental Evil — только одиночная игра. И все тут. Меня лично это, конечно, не тревожит. Я даже рад, что разработчики сфокусировались на полной сингл-плейер игре. Но многим это придется не по нраву.

Заключение
The Temple of Elemental Evil — игра интересная и занимательная, воссоздающая классическое приключение. И только немногочисленные недостатки в интерфейсе и сюжете не позволяют ей стать лучшей в своем жанре.

Графика: 8/10. Звук: 8/10. Играбельность: 8/10. Оригинальность: 6/10. Сюжет: 7/10. Общее: 7,5/10.

Макс "Тайлер" Магляс, Tyler2000@tut.by

Оригинальное название: Homeworld 2
Жанр: космическая RTS
Разработчик: Relic Entertainment (http://www.relic.com)
Издатель: Vivendi Universal/Sierra (http://www.sierra.com, http://www.vugames.com)
Количество CD в оригинале: 1 CD
Дата релиза: 16.09.03
Минимальные требования: P-III/Athlon CPU (833 Mhz), 256 MB RAM, 32 MB videocard w HW T&L (GeForce+/Radeon 7500+), 1.2 GB места на HDD
Похожие игры: Homeworld, HW: Cataclysm, O.R.B., Project Earth, Haegemonia
Сайт игры: http://www.homeworld2.com

Что первым делом приходит на ум, когда мы слышим словссочетание "космическая стратегия"? Думаю, у многих сразу всплывает ассоциация "Homeworld" — и немудрено! Уж слишком красивую, интересную, необычную и запоминающуюся космическую стратегию подарили нам в 1999-ом ребята из Relic. Это потом были всякие O.R.B., Project Earth и прочие подобия (пусть не "жалкие", но все же подобия). А как ни крути, все-таки лучше Homeworld может быть лишь Homeworld 2;). Встречаем сиквел хита!

Нечасто продолжения игр становятся столь же грандиозными, как предшественники. Обычно идея не меняется, а лишь "причесывается": добавляется некоторое количество приятностей, сочиняется свежий сюжет, меняется движок — и вуаля, готов сиквел. Если первая часть была удачной, то хорошие продажи второй части гарантированы (вне зависимости от ее качества). Нет, не поймите меня превратно — обычно вторые части по сумме параметров оказываются лучше первых. И играть в них так же интересно и приятно. Но такого сильного впечатления, какое бывает от первых (при условии, что игра производила положительное впечатление), уже нет. К сожалению.

Так что когда я запускал Homeworld 2, то уже в самых общих чертах представлял, что меня ожидает после запуска игры, в отличие от первой части, когда я минут десять только с открытым ртом вертел камерой и впечатлялся громаде mothership-a;). Радует, что разработчики не схалтурили и выдали действительно качественную игру, достойную называться Homeworld 2. В то же время немного огорчает, что Homeworld 2, ровно как и предшественники (HW, HW:Cataclysm), остался "великолепной однодневкой" — более одного раза проходить сингл навряд ли захочется, а мультиплеерные баталии, как и раньше, сильной стороной не являются.

Давным-давно, в далекой-далекой галактике...

...жила себе была раса разумных существ. И звали этих существ Kushan-ами (или Taiidanами, это неважно). На некотором этапе своего развития существа нашли инопланетный корабль, в котором, среди всего прочего, обнаружили технологию гиперпространственных прыжков, позволяющую космическим кораблям покрывать огромные расстояния за минимальное время. На галактической карте инопланетного корабля (как оказалось, именно от его экипажа существа и произошли) была отмечена планета Hiigara — родной мир предков. Недолго думая, существа начали постройку массивного космического судна ("материнского корабля", или mothership), на который впоследствии всем скопом загрузились да полетели на Hiigar-у, искать лучшей доли. О приключениях mothership-a на пути к Hiigar-e и боях за родную систему повествует игрокам Homeworld.

Уф! Родной мир нашли, даже устроились на новом месте (а в Homeworld: Cataclysm еще и предотвратили нависшую над Родиной угрозу) — казалось бы, все беды уже позади... "А черта с два позади!" — сказали разработчики и придумали сюжет для Homeworld 2.

Итак, на Hiigar-e с момента прибытия изгнанников прошло ни много ни мало, сто лет. Предводительница хигарийцев, Karan S'Jet, ведет свой народ в бой против новоявленных врагов — расы воителей-кочевников Vaygr. Вэйгрийцам, а вернее их лидеру, товарищу Makaan-у нужно от жителей Hiigar-ы только одно: заветный артефакт, гиперпространственная оболочка ("hyperspace core"). У вэйгрийцев уже есть одна такая игрушка, а хотят они собрать все три оболочки — дабы обрести чтонибудь_неизвестное_и_очень_крутое. Но, как следует из мрачных предсказаний (к слову, они редко бывают какими-нибудь другими — сплошь мрачные да неприятные) хигарийцев, объединение оболочек пробудит дядюшку Sajuuk-a, "отца всего сущего", Демиурга, и так далее... А уж что будет стоять за этим пробуждением, одному Sajuuk-y известно. Так что, пока суть да дело, хигарийцы построили новый mothership, Pride of Hiigara ("Гордость Hiigar-ы"), загрузились на него всей командой и снова рванули подальше в открытый космос, чтобы не отдавать вэйгрийцам оболочку, спасти свою шкуру, разобраться со всеми дурацкими предсказаниями и в итоге вернуться на родную планету победителями. Или не вернуться — это уж как сложится.



Технические вопросы

Вот что неплохо бы обсудить перед описанием игрового процесса Homeworld 2. Игра поставляется на одном CD и при установке занимает, вопреки минимальным требованиям из readme (1200 MB), всего лишь около 800 мегабайт на жестком диске. Несмотря на это расхождение, наводящее на нехорошие мысли, релиз производит впечатление очень даже полного и окончательного: музыка, ролики и озвучка на месте, версия тоже правильная — 1.0. Но я все равно в недоумении. Кстати, достаточно высокие минимальные требования, пожалуй, вполне справедливы. У меня пока не было возможности попробовать игру на более слабых машинах, но на моем Duron 1300/512 MB RAM/GeForce 4Ti в 1024x768 со всеми настройками по максимуму игра, если верить Fraps (http://www.fraps.com/), выдает около 12-20 FPS в серьезных битвах "толпа на толпу" (а в игре, в основном, бои только такие;). Тем не менее, играть вполне можно — за исключением неприятных, но не очень частых рывков, все плавно и очень красиво. Это я к тому веду, что обновленный графический движок требует соответствующих машинных ресурсов, и заявленные разработчиками минимальные требования очень похожи на настоящие, а не притянуты за уши.

Геймплей

Homeworld 2 практически не отличается по геймплею от оригинального Homeworld. На протяжении тщательно проскриптованных миссий вы собираете ресурсы, строите космические корабли, проводите исследования, атакуете, защищаетесь и, наконец, приходите к выполнению цели миссии. Все действо разворачивается на просторах живописнейшего космоса (кометы всякие на заднем плане, туманности), в полном 3D. Собираем, строим, стреляем, выполняем. В различных вариациях. Думаете, скучно? Нич-ч-чего подобного! Благодаря увлекательному сюжету, частым качественным вставкам на движке и потрясающей динамичности игрового процесса скучно вам станет только после полного прохождения кампании. Она, к сожалению, всего одна (за хигарийцев — играть за империю Vaygr можно лишь в мультиплеере), и все ее пятнадцать миссий сравнительно быстро проходятся. Это если нигде не застрянете;) — в некоторых миссиях действительно бывает жарковато. Но тут в силу вступает старый добрый принцип времен первого Homeworld — принцип изучения триггеров. "Ага, если я подлечу к вон тому кораблю, враг нападет слева — значит, перед этим нужно будет слева побольше народу собрать", и так далее в том же духе. Начали играть, посмотрели, что на что влияет, разобрались — и начали миссию заново, памятуя мудрое "кто предупрежден — тот вооружен".

Может быть сложно не только от того, что не вовремя сработал какой-нибудь триггер — немало головной боли доставит вам несбалансированный флот (ваш;). В отличие от HW и HW: Cataclysm, в HW2 корабли небольшого размера остаются достаточно эффективными чуть ли не до конца игры. Несколько эскадрилий бомбардировщиков при поддержке одной-двух "пачек" истребителей легко уничтожают здоровенные авианосцы и эсминцы. Строить нынче нужно разные корабли, правда, четко представляя, где и для чего они будут использованы. В плане баланса игра действительно стала лучше, однако, как и в предыдущих играх, некоторые виды кораблей остаются на протяжении кампании практически бесполезными — зачем вообще их было включать в игру, для меня лично остается загадкой.

Со времен Homeworld управление немного изменилось — в лучшую сторону, разумеется. В частности, внизу добавилась удобная и не слишком громоздкая панель управления. Несмотря на ее удобство, без хорошего знания горячих клавиш вы далеко не уедете/улетите. Особенно в условиях "true realtime", то бишь при полном отсутствии регулировки скорости времени в игре. Так что "хоткеи" надо учить обязательно, тем более, если вы собираетесь пройти игру за два-три вечера, а не за две-три недели. Кстати, чисто визуально интерфейс мне сильно напомнил Master Of Orion 3.

Если вы не знакомы с предыдущими двумя играми серии Homeworld, то для вас я охарактеризую геймплей как "стандартный для космической RTS, с сильным упором на сюжетные вставки". Охарактеризую, и в срочном порядке отправлю знакомиться с игрой. Ну, а "староиграющим" расскажу о новых моментах. Прежде всего, бросается в глаза выделение кораблей в игре и на экране сенсоров геометрическими фигурами (переключение режимов — TAB), в зависимости от класса: фрегаты выделяются ромбиком, корветы — квадратиком и так далее. Зеленая фигурка — свой, красная — враг. Все очень наглядно и понятно. Весьма приятное и полезное нововведение. Сразу заметно и поотсековое деление крупных кораблей: отсек исследований, отсек производства корветов, отсек производства фрегатов, движки... Можно задавать конкретный отсек для атаки, правда, как я заметил, обычно этим не пользуются или почти не пользуются — тупо лупят в корпус из всех орудий, и вся недолга:).

Ничего сильно оригинального в плане кораблей, по сравнению с HW и HW: Cataclysm, я не заметил. Из крупных судов, пожалуй, стоит отметить только Shipyard — неповоротливый производитель кораблей всех классов. А все остальное мы в той или иной форме уже видели. Кстати, о крупных кораблях — Carrier, то есть авианосец, будет доступен нам чуть ли не с самого начала игры. Это, разумеется, есть хорошо;). Еще одно интересное нововведение — оружейные платформы, специальные стационарные установки ведения огня, которые устанавливаются единожды и не демонтируются. Захват вражеских кораблей остался таким же приятным и полезным занятием, как раньше. Можно на пару миссий раньше положенного хапнуть эсминец, а то и крейсер.

Время теперь не замедляется, а миссия заканчивается не по вашей воле, так что про постройку огромного флота к следующей миссии в спокойной обстановке можете забыть. Однако, что приятно, все оставшиеся на карте ресурсы собираются автоматически. Система сохранений теперь также стала более интеллектуальной — игра автоматически сохраняется после каждого ключевого события в миссии, да еще и в разные слоты. Вот уж воистину, "слава прогрессу"!

Режим мультиплеера пока с людьми протестировать не довелось (из-за нехватки времени), но играть с компьютером, как и прежде, скучно. Единственный интерес (и тот недолго длится) — игра за гадов-вэйгрийцев. Мультиплеер поддерживает до 6 игроков в единственном режиме deathmatch.

Споем дифирамбы...

...разработчикам, ответственным за игровую графику, — она чудо как хороша! Все эти взрывы (о, взрывы!), инверсионные следы, лучи пушек и отблески вспышек на корпусах кораблей просто великолепны. А тени — просто шик! Надо видеть, как аккуратно скользят по корпусу тени оружейных башен эсминца. Да, это надо видеть. Думаю, многим по душе скрупулезное отношение ребят из Relic даже к малейшим визуальным деталям. Кстати, я даже не заикаюсь про качественнейшие "задники" и фирменные черно-белые видеовставки между миссиями. Это, понятное дело, на пять с плюсом — как и всегда. Но больше всего потрясает глобальность, "эпичность" происходящего на экране. Если сильно приблизить камеру и поместить ее в центр какого-нибудь сражения, то, гарантирую, разочарованными вы не останетесь: инверсионные следы двигателей истребителей и ракет, взрывы, всполохи лучей ионных пушек, десятки огромных кораблей, оживленные переговоры по радио... На самом деле, очень впечатляющее зрелище.

Озвучка тоже хороша: встревоженные голоса в радио-эфире, бесстрастные сообщения "дикторов" — все звучит очень правильно и красиво. Взрывы (которых мы слышать не должны, по большому счету-то;), выстрелы и прочие "фоновые" звуки так же недурственны, как и озвучка, ну а музыка однозначно "рулит". Несмотря на отсутствие вещей от Yes в саундтреке, последний все равно очень хорош — неудивительно, ведь над музыкальным сопровождением Homeworld 2 работали те же люди, которые писали музыку для Homeworld. Мистические, чарующие, истинно космические мелодии завораживают. Мастерство композиторов, думаю, неоспоримо.

А теперь поругаем игру

К сожалению, есть за что. Главный жирный минус — самокопирование. Те же идеи, практически те же корабли... Хоть сюжет да графика с музыкой новые — и то хлеб. Убранное ускорение/замедление времени во многих местах было очень полезным — теперь же приходится постоянно находиться в напряжении, что сказывается на сложности игры. Еще один неприятный момент — малая длительность. 15 миссий проходятся за пару-тройку вечеров — и этого мы ждали четыре года?!

Итак, продукт Relic

...как следует из вышеизложенного, оказался отличной, но, как и предшественники, "одноразовой" игрой. Его с огромным удовольствием можно и нужно пройти полностью, а потом с чувством выполненного долга и глубокого удовлетворения ждать адд-она. Уверен, он не заставит себя ждать.

Графика: [8/10] Звук: [7/10] Оригинальность: [4/10] Игровой интерес: [9/10] Общая: [7/10]
Вывод: Homeworld 2, и этим все сказано
"Стоит ли играть?": разумеется, чтобы пройти кампанию

Николай "Nickky" Щетько
(me@nickky.com)

Переворот — выход на ниву современной революции



Игра: Republic: The Revolution (Республика: Революция).
Сайт игры: http://www.elixir-studios.co.uk/
Разработчик: Elixir Studios.
Сайт разработчика: http://www.elixir-studios.co.uk/
Издатель: Eidos Interactive.
Сайт издателя: http://www.eidosinteractive.com
Жанр: политический симулятор
Количество дисков в оригинальной версии игры: 2.
Похожесть: нет
Минимальные системные требования: Pentium III 800 Mhz, 512 MB Ram, GeForce 2, 1GB свободного места .
Рекомендуемые системные требования: Pentium 4 2.0 GHz, 512 MB, 128 MB GeForce 4.
Сложность: высокая. *Локализатор:* "Новый диск"

Моя борьба: пытка жизнью

"Жизнь оборвалась в один момент. Я был не угоден, он — уже был некоронованным диктатором Новистраны. Его жизненный путь начинался там, где кончался покой. Власть, вот что имело для него значение. Кажется, еще мгновение назад я был свободен, радовался жизни, имел семью и достаток. Никогда не забуду тот момент, когда при всей своей силе я был абсолютно беспомощен. Им не дали и шанса: мои родные и близкие сгорели в один миг. Я был брошен, был обречен наблюдать, как Он поставил страну на колени, свершил переворот и провозгласил себя Правителем. Угнетение такого масштаба — это практическое убийство веры в человечество и в страну. Каждый митинг оборачивался кровопролитием, каждую секунду репрессировались сотни людей. Угнетение такого масштаба — это практическое убийство веры в человечество и в страну. Он знал, что творил. Он останется один на выжженной земле. Он соберет всю мощь в кулак, ему никто не сможет ничего противопоставить. Он строил империю на костях. Он пренебрегал любой помощью со стороны. Он возвел вокруг страны купол, унизил ее жителей. Сколько человек пострадало в те страшные годы, достоверно неизвестно до сих пор.

Боль жила во мне все это время, закипала при каждой новости о порядках. Я верил: настанет день, и я поведу эту страну по истинному пути. Ведь не все еще продались, во всех живет еще искорка жизни.

Прошло много лет. С виду все как обычно. Люди смерились с такой жизнью. Все те же лица все те же улицы, все та же жизнь. Но все это лишь иллюзия, маска, которая скрывает то, что свободы здесь нет. Теперь я готов, я устал смотреть на гнет справедливости. Этот мир должен пережить еще одну революцию, и пусть она приведет его в мирное русло. С этого дня начинается новый период, про который потом не раз вспомнит история. Теперь это не месть, это цель моей жизни"

Воплощение новой истории

Все игровое действо развернется в выдуманном государстве — Нови страна. Она станет вашим прибежищем на протяжении всего жизненного пути. Конечно, реальный аналог Новистраны существует, и это, каким бы странным ни казалось такое решение, одна из частей бывшего СССР. Приевшийся сценарий: все мировое зло сосредоточено именно в этих странах. Имена героев, которых вы встретите, — исконно русские, названия городов хоть и не существуют, но явно отдают некой созвучностью с реальными названиями.

С озвучкой диалогов и написанием различных заметок во внутриигровой прессе разработчики поступили достаточно оригинально. Был написан новый алфавит, были смешаны воедино некоторые языки стран ближнего СНГ. В итоге — абсолютная тарабарщина, но эмоциональная, ощущение индивидуальности присутствует — плагиат тут явно не живет.

Об истории, как-то связанной с нашей Родиной, быстро забываешь. Свою цель девелоперы осуществили — перед вами совершенно новый город. Напоминать о заимствованиях будет только дизайн некоторых информационных окон, обрамленный серпами, звездами и венками.

Путь дипломата: элементарная сложность

Цель игры — покорить город. Причем совершенно неважно, как вы это сделаете. В зависимости от того, кто вы, определяется стиль ваших последующих действий. Выбор профессий тут богат: прилежный экономист, брутальный мафиози, начинающий служитель церкви, руководитель профсоюза и др. Перед началом карьеры разрешено заполнить анкету, которая будет влиять на ваши характеристики и положение в обществе: жить в приличном загородном особняке или же скрываться в каком-либо заброшенном цехе — личное дело каждого. Характеристики в основном относятся к моральной стороне вашего подопечного, никаких физических параметров здесь нет. Есть: статус, харизма, контроль, внушительность — дается возможность повышать их, как только персонаж наберет достаточное количество опыта для перехода на следующий уровень. Да, это элемент RPG-принципов, но без них игра бы стояла на месте или страдала излишней линейностью.

Чтобы заставить людей поверить в новую фракцию (в лице вас и ваших друзей), необходимо будет организовать себе рекламную кампанию или подорвать доверие к вашим конкурентам. Под вашим контролем будет находиться до пяти героев. У каждого — какие-то эксклюзивные умения. Провести социологический опрос в пользу вашей организации, провести детальный осмотр определенного квартала в поисках компромата на соперника — вот лишь немногие примеры возможного. В зависимости от характеристик персонажа вам будут доступны различные с моральной точки зрения типы умений: расчерчивать городские стены графити или вешать на столбах пропагандистские листовки — мировоззрение разных персонажей. Все эти действия ведут к тому, что влияние соперника на данной территории ослабевает, и люди склоняются к вашей политике.

Город разделен на области, а те в свою очередь — на районы. Каждый район вам необходимо будет исследовать, чтоб добиться поддержки местных жителей.

Таким образом, мы получили весьма оригинальную концепцию. Все вышеперечисленные действия можно окрестить политикой. Не реальность, но эмулятор отличный.



Единственным огрехом в игре является управление. Не то чтобы оно вовсе неудобно, но вот раздела, где все объяснялось бы на примерах, нет. Периодически всплывают подсказки, в которых игровые меню разрисованы стрелками — ведется довольно толковое повествование о предназначении различных клавиш. В теории все просто, а вот на практике переработать и скомпоновать полученную информацию довольно сложно. Главная ошибка тут — отсутствие хоть какой-нибудь трактовки игровых задач. Да, есть небольшие советы по выполнению тех или иных целей, но они созданы для уже овладевшего игрой человека. Неопытному игроку на первых порах понять, чего от него хочет игра, будет довольно сложно.

Но на этом препятствия для новичков не заканчиваются. Если вы никогда ранее не играли в экономические стратегии (пусть "Республика" и не одна из них), то игровой процесс может показаться излишне однообразным и занудным. Но это лишь для новичков… Бывалых игроков ждет рай на земле и счастье во плоти.

Лидер касты: город мечты

Если точно определить жанр игры, то это все-таки политический симулятор свершения революции. Внебрачный сын от мира экономических стратегий. Правда, если отбросить все предрассудки, то можно наткнуться на вполне приемлемый костяк менеджера. Разница лишь в том, что разработчики Republic: The Revolution переняли идеи прошлых игр и частично отказались от письменного изложения всего происходящего. Сцены, к примеру, в которых главный герой уговаривает примкнуть к фракции еще одного человека, реально отображаются на экране: задушевный разговор двух людей за столом в каком-нибудь заведении — довольно обычная сцена. Тут-то игра кидает на стол свой самый главный козырь — никогда еще подобные игры не имели графического оформления такого уровня. В происходящее на экране просто-напросто веришь.



Смоделировано три города, и каждый населен людьми, изрезан дорогами с фонарями на обочинах, с автотранспортом на улицах. Различные формы домов, дизайн кварталов, пунктуально кинематографические планы - идеальная иллюзия происходящего. Для игр схожей родословной — прорыв как минимум. Для всего остального мира — одно из лучших воплощений романтики современного городского пейзажа. Люди здесь больше не мелкие точки на мировой карте — фигура каждого человека прорисована получше, чем во многих стратегиях реального времени. К каждому человеку, дому можно приблизить камеру. Просто рай для производства скриншотов — бесчисленное множество тем для рабочего стола. Вы думали, что те интерпретации городов, которые вы привыкли видеть в играх жанра экшен идеальны? Усомнитесь в своей правоте. Вот он — Город. И совершенно неважно, что некоторые люди прогуливаются, не ставя перед собой никакой цели. Вы опустите камеру на асфальт и посмотрите на то, какой луч положительной энергии исходит от одной лишь картинки. Это революция. Никогда еще происходящее не было так приближенно к реальности.



В этом мире все как в жизни. Звуки, доносящиеся с улиц ночного города, ласкают слух: вой сирен, шум машин. Музыка на заднем плане не напрягает как минимум. Гармония жизни, ода таланту, песня успеху — что угодно. Это то, чего издатели добивались от разработчиков столько лет: никакой размазанности, никаких плоских коробок вместо домов. С этой игрой индустрия стала старше на один год.

Звезда севера

В лице Republic: The Revolution мы получили практически новый жанр. Такие игры выходят редко и не открывают новую веху игрокопирования. Клонов не будет. Если же таковым все-таки предстоит появиться на свет, то они будут изрядно отличаться от своего предшественника.

Игра идет об руку с такими проектами, как Black & White. Но если последний завлекал публику откровенной фэнтезийностью, то Republic берет, прежде всего, своей серьезностью и лаконичностью. Игра очень сложна в освоении, и это будет основным препятствием возвышения нового жанра. Скорее всего, детище Elixir Studios останется единственным в своем жанре. Но от того, естественно, не станет хуже.

Графика: 9.5/10. Звук: 8/10. Оригинальность: 9/10. Управление: 5/10. Игровой интерес: 8/10. Общее: 8.5/10



Бойченко "Dwarf" Дмитрий, dwarf_bds@list.ru

Игра: Kreed. *Жанр:* FPS. *Похожесть:* любой другой FPS. *Сложность:* средняя. *Разработчик:* Burut. *Издатель:* "Руссобит-М"
Системные требования: P3-700, 256 Mb Ram, GeForce 2 32 Mb VRam, 1 Gb HDD Free Space

Первенец индустрии

Объявление такой игры, как Kreed, — действительно фурор. Игра нового уровня должна была выйти. Но никто и не ожидал, что это случится так скоро. Не одна игра смотрит с обложек обворожительной гримасой, но после выхода оказывается, что праздник опять отменили, никакой графической революции не случилось, а всем пострадавшим надо в обязательном порядке ждать третьего пришествия Doom.

В ожидании чуда

В Burut замахнулись на верхушку жанра. Многочисленные обещания о проекте, легко проезжающего по рельсам мирового стандарта, и клятвы о свержении старожилов с трона были банальны. Верить хотелось только лишь из-за того, что разработка велась нашими соседями. Они хотели поставить жанр на колени, заставить поверить в то, что в нем появятся представители от мира сюжетных шутеров, что мечты о фотореалистичности — не пустые. Они надеялись вместе с нами. О том, что проект такого качества не может родиться в только что ставшей на ноги индустрии игр бывшей СНГ, все как-то сразу и забыли. Все поверили.

Начни с нуля

Чтоб хоть как-нибудь оживить сюжетную составляющую игр, девелоперы обычно пытаются скрасить обыденные основы: устраивают нам экскурсии по совсем уж надуманным местам. Вместо заложения зерна оригинальности в более реальные события, осуществляется марш-бросок по кошмарам их воображения. Придумываются параллельные миры с большеглазыми существами и не выговариваемыми названиями.

В случае с Kreed-ом результат не оправдал ожидания. Скомканная линия сюжета не в силах подарить нечто оригинальное. Ролики, построенные с помощью движка игры, блистают, прежде всего, отсутствием какой-либо вменяемой режиссуры. Все новомодные виражи и полнейшая нелепица из полосок и имен авторов на экране производит впечатление разве что дешевки. Кроме видео-вставок, на протяжении всей игры вас будут периодически призывать к прочтению дневника вашего альтер-эго. Туда попадают не только личные заметки, но и обрывки найденной на уровне информации. К сожалению, сие новшество создает довольно хрупкий скелет сюжета. Постоянно пополняющиеся записи поначалу производят впечатление того, что все изложенное там не имеет никакого отношения к процессу. Части какого-то, явно слишком пафосного, романа — вот на что это похоже.

Руками не трогать

Графическое ядро разрабатывалось с нуля, причем самими товарищами из Burut. Загрузив игру и выставив при этом максимальные значения настроек, можно действительно пасть жертвой увиденного великолепия. Посмотреть здесь есть на что. Все эти рекламные скетчи, скриншоты, демонстрирующие фотореалистичность — вы не поверите, но они оказались самой что ни на есть истинной правдой. Kreed просто-таки сияет. Стены, ящики и прочие предметы внеземной утвари смотрятся не по годам реалистично. При виде исцарапанной двери-шлюза приходишь в детский восторг. Все именно так, как и обещали, — окружение реально. Вы не раз видели идеальную картинку. Ландшафты и помещения того же Unreal 2 были как никогда близки к идеалу, но никаких претензий на реалистичность они не выдвигали. Kreed же не стесняется и способен буквально поражать вас реализмом окружающего пространства. Вглядитесь хотя бы в самые незначительные и мелкие подробности антуража. Обычный электронный замок содержит в себе просто поражающее количество мелких надрезов и различных маркировок, что говорить о более крупных объектах... Они безупречны. Текстуры натянуты с точностью и отдают недурственной эстетикой. Обидно только, что вся картина вянет, если хоть немного снизить уровень детализации. Надписи и царапины пропадают в одно мгновение, уступая место кляксам и размытостям.

Все это смотрится вдвойне реалистично, если где-нибудь рядом крутится некое подобие вентилятора. Нет, здесь нет непонятных бликов и неправдоподобно растекающегося освещения. Все гармонично и создает ощущение присутствия.

Но весь этот фанерный городок рушится в одно мгновение, когда, распихивая декорации и сметая прожекторы, в игру врываются враги. Необученные хорошему тону и страдающие дефектами в координации, они на полусогнутых пытаются изобразить состояние агрессивности. Получается вяло: модели двигаются неестественно.

Дизайн уровней не страдает особыми изысками и чаще всего позволяет лицезреть лишь до боли привычные коридоры, прожекторы и двери, пусть и отделанные по последнему слову. Грустно и потому, что понятие "динамические тени" в этой игре не имеют под собой реальной основы. Все блики и пляшущее освещение так и останется для вас умилением со скриншотов: совершенно случайно попавший в кадр монстр ни в коем случае не изменит тени и не вольется в их игру. Так что революции в плане освещения и в этот раз не случилось.

Хотя, в общем, новое поколение графики уже стоит на пороге. Первым представителем движения стал Kreed. За это его имя будет вписано в историю. Смотрится все чертовски красиво. Но вот и требования выдвигает немалые. Обещания об оптимизации, малотребовательности, мобильности движка вышли игре боком — она тормозит практически на всех машинах. Обладатели высоких по рангу компьютеров будут вынуждены лицезреть периодическое падение стабильности кадров в секунду, а владельцы более слабых — раздражающие загрузки перед каждой новой комнатой и длительное ожидание между смертями.

Та самая игра

На геймплей разработчики давили в своих обещаниях не меньше, чем на графику. Будет все, говорили они. Итог? Сюжет — никакой, разнообразие — нулевое. Про реализацию уровней я молчу. В этом году явно такое модно. Длинные коридоры, одинаковые комнаты и неприличный коричневый цвет, рассеянный по всей игре, — вот то, что способна преподнести вам игра. Однозначный наш ответ западному шутеростроению, только вот рекомендовать такое в пику ID — занятие неблагодарное.





Другое дело — это грубая и отталкивающая планировка уровней, большинство помещений попросту клонировали. Меняли цвет, накладывали другие тени, изменяли месторасположение светильников, делали еще темнее, — воображали, что перед ними новая, непохожая на остальные, комната. Весьма глубокое, между прочим, заблуждение.

Не спасает ровным счетом ничего. Да, льющийся фонтан пламени из вашего огнемета — приятно; да, обстановка некоторых комнат — элегантно; но в остальном — сплошное непотребство. Не так это должно было выглядеть, не так.

Послушать — можно

Приятно, что к звуковому оформлению подошли с должной ответственностью. Никаких нареканий. Топот шагов, выстрелы, рикошет — все по высшему уровню, все реально. Никаких прорывов, но и не в грязь лицом. Частично разрушаемое окружение довольно приятно бьется, издавая соответствующие звуки, очередь, направленная в сторону какого-либо предмета, послушно отзывается скрежетом и легким звоном.

Проклиная правила

Не случилось, не снизошло. Если вы думаете, что счастье было близко, то вы заблуждаетесь. Получиться с первого раза может только у западных разработчиков, где производство блокбастеров поставлено на поток. У нас же одним из немногих признанных на сегодняшний день остается лишь Venom (Codename: Outbrake). Сотворить же нечто обескураживающее за неимением базы не представляется возможным. Да, Kreed находился в разработке довольно долго: его шлифовали, дорабатывали, но он первый — и этим все сказано. Слишком много мы хотели, слишком старались наши соседи, рекламируя этот проект. Исполнилось все, но это "все" не может представить хита. Мы надеялись на русский Doom? Да, определенный шарм у игры есть, но это не страх, не ужас, это всего лишь темные помещения и восхитительные тени, которые имеют обыкновение накладываться друг на друга, создавая идеальную иллюзию. Вы вспомните об игре как о первой, которая, несмотря ни на что, стала ожидаемой во многих частях света и которой не хватило совсем немного.

Можно проглотить, но потом забыть и не вспоминать. Мы ждали игру с большой буквы, но получился проект уровня разве что Devastation, которому также "не улыбнулось".

Kreed заклеймят тройками, признают разочарованием, не вспомнят. Игра не так плоха — просто ждали от нее большего.

Графика: 7,5/10. Звук: 7,5/10. Музыка: 5/10. Сюжет: 5/10. Оригинальность: 4/10. Соответствие канонам жанра: 6/10. Геймплей: 6,5/10. Общая: 6/10

Бойченко "Dwarf" Дмитрий,
dwarf_bds@list.ru.

Диск для обзора предоставлен компанией "ВидеоХит"

Виват, Златогорье!



Начало на стр. 13

Система боя осталась практически без изменений со времен первой части. В мирное время игра идет в реальном времени (даже день и ночь сменяются), а как только начинается драка, мы попадаем в пошаговый режим боя (при желании можно это сделать и самому). Дальше все по классике. Есть некое число очков действия (зависит от характеристик). Все действия персонажа оцениваются в этих очках (выстрелить из ружья, например, обычно стоит 20 ОД, что очень много, на заклинание лечения тратится в два раза меньше). Сетки на карте нет, но, наведя курсор в какую-либо точку на карте боя, всегда можно узнать, сколько очков действия будет стоить перемещение туда (если дойти за один ход нельзя, вам прямо об этом скажут). Когда бой закончится, придет пора самого интересного — обобрать врагов и осмотреть добычу. Вызывает нарекания во всем этом только то, что у большинства врагов набор предметов стандартизирован, а у лучников вы навряд ли обнаружите стрелы и лук (так же как у мечников — меч и тому подобное). Здесь явная недоработка, но она не столь уж и раздражает — все продается и покупается в мире Златогорья.

Хотелось бы немного рассказать об особенностях применения умений. Точнее, о трех из них. Начнем с воровства. В принципе, умение абсолютно ненужное. Представьте себе мое удивление, когда я уже в первом городе, пошарив по сундукам в домах, ящиках на рынках и прочих бочках, обнаружил весьма приличную сумму монет, множество предметов и несколько книг заклинаний (!). Суммарная стоимость всего "честно заработанного" позволила приобрести себе практически все, что нужно, "не отходя от кассы". И для этого никакое воровство не нужно (заметьте, у торговцев нельзя почти никогда своровать то, чем они торгуют, а лишь их собственное имущество). Плюс, за неудачное применение воровских навыков можно и "по шапке" схлопотать. Забрасывайте вы это воровство, не раздумывая (в других городах с "бесхозным" имуществом та же ситуация).

А вот алхимия и кузнечное дело — занятия не просто нужные, они еще и весьма прибыльные. Правда, продать по хорошей цене можно лишь вещи третьего-пятого уровней, но нам это не помеха, справимся. Основной сложностью может быть лишь поиск ингредиентов. Иногда намучаешься, пытаясь отыскать такой нужный металл таулин (это поначалу, позже его будет предостаточно). К тому же, в кузнечном деле, чтобы получить предметы более высоких уровней, надо будет, порой, делать их из предметов низких уровней (которые также еще нужно сотворить). Хорошо хоть лабораторию и кузню не придется заводить, все всегда с собой (нереалистично, зато насколько проще!). Единственное (помимо материалов), что вам потребуется для создания зелья (предмета), так это знание его рецепта. Рецепт этот можно найти или купить, после чего прочитайте его — и герой уже не забудет, как делать зелье лечения (или волшебный деревянный меч, или что-то еще) до самой своей смерти (удаления сейва:).

Графика в игре даже по самым придирчивым оценкам достойная. Это, конечно, еще не 3D, но уже и не что-то из предыдущего столетия. Кстати, дизайнерам локаций — отдельное благодарственное слово. Когда я вспоминаю рудники или тот же офис Ра-градского градоначальника, остается только сожаление, что во многих играх мы лишены таких красивых мест. В общем, одна из лучших игр по графике, среди тех, кто не позарился на хваленое 3D.

Звук и музыка хороши. Конечно, мелодии повторяются, но ни разу за все время у меня не возникло желания их отключить. Так что и здесь придраться не к чему.

В общем, играть интересно. Конечно, иногда достают квесты, в течение которых приходится по пять-шесть раз путешествовать между одними и теми же городами, но все это скрашивается отличной проработкой сюжетной линии и всего геймплея в целом. Перлы (в хорошем смысле этого слова) вам встретятся не раз. Так, переспав с проституткой, вы получите некоторое количество опыта, но понизите свою славу (как пояснят, вы узнали многое о ее профессии, но люди не любят тех, кто пользуется услугами проституток). Или вспомним хотя бы чернокнижника-весельчака Казимира, который гонял героя туда-сюда, чтобы снять свое же проклятие (причем утверждая, что может сделать это в любой момент, но пока ему слишком скучно, и герою придется его развлечь). В итоге оказывается, что единственный способ снять проклятие — убить Казимира. И таких примеров множество, но рассказывать обо всех не хотелось бы, чтобы удовольствие не портить. А чего стоят хотя бы описания уникальных предметов (тот же "Меч Нежного Сердца", хозяйку которого никто не мог победить, но после каждой победы она плакала над телом побежденного и собственноручно перевязывала ему раны). Сразу видно, что мир Златогорья вырос над собой. И теперь это не мальчишка в коротких штанишках, а умудренный опытом молодой человек, которому не просто интересно жить, но и хочется поделиться своей юношеской радостью с другими. Со мной он уже поделился. Очередь за вами.

Оценки: Геймплей: 9/10; Сюжет: 8/10; Оригинальность: 7/10; Графика: 8/10; Звук и музыка: 7/10; Общая: 9/10.

Диск для обзора предоставлен компанией "Видеохит", официальным представителем фирмы "Руссобит-М" в РБ

Morgul Angmarsky, Morgul77@tut.by







Окончание. Начало в ВР №9`2003

Офис. Пока мы развлекались в транспортной компании, Джейн проанализировала найденные документы. Следы ведут на Ближний Восток. Адрес получателя фальшивый, но анализ спутниковых фотографий позволил сделать вывод, что в этом месте находится военная база или военизированный лагерь. Кроме того, на фотографии виден маленький бункер, от которого идет сильное тепловое излучение. Похоже, шахта, ведущая под землю. Отличное место для производства наркотика. Пора туда наведаться.

В этом месте я позволю себе лирическое отступление. Вам предстоит три связанные миссии. Оружия, бронежилетов и аптечек будет навалом, а вот о запасе камуфляжа стоит побеспокоиться. В этих миссия максимальный опыт начисляется за оглушенных врагов. Пользуйтесь случаем для прокачки героя.

База. Начинаем в правом нижнем углу карты. Сразу надевайте бронежилет и пустынный (или ночной) камуфляж. Территория базы состоит из двух участков, перегороженных забором. Для того чтобы открыть ворота, необходимо отключить генератор, который расположен в левом ангаре, — используйте технические навыки. Другой вариант — можно подорвать бочки, стоящие у ворот. При взрыве снесет и охранника, и часть стены. Вообще эти связанные между собой миссии изобилуют тактическими вариантами прохождения. По пути не забудьте заглянуть в стоящую напротив вас хибару. На одном из столов лежат документы, которые можно почитать. В ящиках масса полезных вещей. Сами разберетесь, а то будет совсем неинтересно.

В любом случае надо проникнуть на огражденную территорию. Активно используйте умение Джона лазить через окна — помогает скрытному передвижению. Будка с лифтом отмечена на карте. Рядом домик с готовым сдаться солдатом (или офицером?). Если вы его убьете, то вас ожидает сюрприз. Пленного можно закрыть на засов.

Я так увлекся скрытым передвижением и желанием оставить побольше врагов в живых, что, добравшись к лифту, долго не мог понять, какая требуется карта доступа. В заданиях миссии о ней ни слова. Также сразу было непонятно, где искать командира базы. При первом прохождении, когда я мочил все подряд, такой проблемы не возникало. Но ларчик открылся на удивление просто. В ангаре (северо-западная часть карты) притаилась троица врагов, один был в красных бриджах. Вот после отправки его к праотцам в инвентаре и появилась необходимая карта. Попутно пришлось успокоить и его спутников. Только для этого пришлось пробираться от лифта назад через всю карту к ангару, а затем обратно.

Использование окон позволило Джону оставаться незамеченным практически на протяжении всей миссии. Если хотите потренироваться в стрельбе из снайперской винтовки, то возле ангара стоит очень удобная вышка. Открыв лифт, я прочел сообщение о завершении миссии и попал на фабрику.

Фабрика. Миссия также крайне богата тактическими схемами. Чтобы получить документы, вам потребуется включить три управляющие панели. Первая расположена в юго-восточном углу. Охраняется двумя бойцами. Вторая — в северо-западном. Постоянной охраны нет. Зону патрулирует один боец. Третья панель расположена в зоне двери, которую надо открыть. Ставьте камеру в свободный полет и ищите по стенам. При "правильном" прохождении сначала надо добраться до цели (дверь), и лишь затем появится новое задание найти и отключить панели. Но если вы отключите хотя бы одну, то новая цель появится автоматически. Явная недоработка авторов, значительно облегчающая жизнь. Если охрана вас заметит, то будет включена сирена, двери закроются и появится подкрепление. Аналогично подкрепление появится и после срабатывания третьей панели. Скрипт!!! Причем прямо из лифта возле искомого прохода. Я использовал фокус с дополнительной охраной для повышения количества добываемого опыта. В любом случае, после того как документы будут у вас в руках, количество охранников на уровне значительно увеличится, что есть хорошо, ибо прямо пропорционально возможному опыту. Не забывайте лишь глушить охранников. Могу поподробнее расшифровать домашнюю заготовку, описанную в начале статьи.

Выбираем любой отдельно стоящий объект (цистерна, контейнер и т.д.), вокруг которого ходит охранник. Даем ему себя заметить и сразу прячемся за объект. Обалдевший от такой наглости, он начинает медленно идти за вами и... Останавливается в месте, где потерял вас из виду. Вот он хваленый AI. Вы же в это время аккуратно обходите препятствие и наносите удар кулаком. Этот финт (хинт?) можно повторять неоднократно.

Осталось лишь покинуть зону через проход, с которого все началось.

И снова база

Задача покинуть базу и добраться до автомобиля. Народу значительно прибыло. Стоящие у лифта враги вас не видят и на выстрелы не реагируют. Пришлось пробежаться до противоположной стены, чтобы заметили и ломанулись за вами. Затем всех перестрелять. Не забудьте найти СВД среди этой горы трупов. После зачистки зоны лифта идем вдоль забора. Через окно навещаем домик, в котором вы оставили плененного бойца. В ящиках обнаруживаем массу полезных вещей. Кстати, с трупов врагов можно снять массу аптечек. Больше такого количества лекарств я нигде не встречал. После посещения домика продолжаем двигаться вдоль забора к палаткам. Мимо курсирующих взад-вперед охранников вполне можно проскользнуть. Из палатки выходим к строению, окна которого забраны решетками. В одном месте (возле окна) удалось через решетку вытащить из ящика в

COLD ZERO: ФИНАЛЬНЫЙ ОТСЧЕТ

доме большую аптечку и пачку патронов.

Если вы взрывали бочки, то в зону выхода можно пробраться через пролом в стене. В противном случае придется пробираться через ворота. Сразу за проломом ныряем в окно домика на противоположной стороне стены. От окна сразу отходим. Собираем нужные предметы из ящиков и через окно на противоположной стене дома попадаем к грузовику, за которым стоит джип. Прелесть этой миссии, на мой взгляд, состоит в весьма разнообразных вариантах прохождения. Если вы используете save-load, то не удивляйтесь, что расположение охранников поменялось. Похоже, компьютер генерит их каждый раз заново. Еще порадовало огромное количество советских вооружений. Я для себя однозначно выбрал АКС-74У десантный вариант, навешал на него все прибамбасы (глушитель, дополнительный магазин и оптический прицел) и не знал горя. Это, пожалуй, лучшее оружие до появления карабина М4А1.

Добрались до джипа?

Офис. За время вашего отсутствия Джейн узнала у Дона, кто такой Гектор Мартинес. Это крупный наркоторговец. Мартинес заправляет всеми делами из Гватемалы и практически не выезжает из страны. Его подручным является некто Зубастый. По данным ФБР он со своими людьми ошивается на старой станции метро. Пора его навестить.

Старая станция метро. Мы появляемся в юго-восточном углу карты, за вагонеткой метро. Полностью пройти скрытно этот уровень вряд ли удастся, но мы будем стараться. Нас почти сразу же засекает бандит, идущий с севера. В ходе перестрелки к вам прибежит около 7 человек, поэтому, как только появились на уровне, сразу же доставайте автомат. Весь уровень представляет собой большой лабиринт с узкими проходами.

Задание 1. Найти компьютер. Идем на север, когда упремся в вагон метро, и поворачиваем на запад в проход. Убиваем бандита с ножом (лучше кулаком). Идем по проходу до развилки. Поворачиваем налево — на запад. На второй развилке к нам спиной будет стоять враг, убиваем его и сворачиваем на север. На следующем повороте идем на восток. Затем поворачиваем на юг и следуем в сортир. При повороте с севера будет бандит, кладем его — и в сортир. В туалете берем броню и аптечку. Из сортира выбираемся через восточную дверь и движемся дальше через пути. Нужный компьютер находится в комнате. Ликвидируем оппонентов, забираем ноутбук и идем к следующей цели.

Задание 2. Взять образцы наркотика. Идем по коридору в направлении, где находятся наркотики. Дорога будет петлять подобно змее. Запад, юг, запад, юг. Осторожно, на пути вам может встретиться от 1 до 3 бандитов, но они без стволов. В конце мы упремся в проход, ведущий в комнату, где 6-7 бандитов и кейс. Становимся за стену и выстрелами выманиваем врагов. Убиваем их из-за угла и забираем образцы наркотика. Осталось найти Зубастого и разобраться с ним.

Задание 3. Найти Зубастого. Идем, ориентируясь по карте к входу в комнату Зубастого. Делаем несколько выстрелов в проходе, в сторону запада, чтобы привлечь врагов. Отходим за угол и отстреливаемся, пока не перебьем всех, кто ходит около этого прохода.

Далее у первого входа из-за угла валим охранника. Затем идем к другому охраннику (чуть на юг, затем поворачиваем на запад). Прячемся за ящики и привлекаем врагов выстрелами. Прибежит 3-4 врага. Идем к Зубастому.

Так как врагов на уровне больше не осталось, спокойно покидаем метро через ближайший (на западе от комнаты Зубастого) выход.

Это одна из нескольких миссий в игре, которую можно проходить, меняя порядок выполнения заданий. Не ахти какое разнообразие, но все-таки.

Вы, наверное, уже заметили, что описание прохождения миссий чередуется с появлением главного героя в Офисе. Следующее появление в Офисе будет последним.

Эль Коро, Мексика. Зря мы сюда попали. Нужного человека здесь нет. А любопытство до добра не доводит. Надо выбираться.

Задание 1. Покинуть деревню. Мы появляемся на северо-западе карты. Крадемся на юг вдоль синего дома, возле первого поворота на восток на нас выйдут 4 мексиканца. Через минуту с востока придут еще 2.

Двигаемся на юг, пока с восточной стороны не увидим узкий проход во двор. Идем в этот проход. Из этого прохода стреляем в мексиканца, который к востоку от вас, но за пределами двора. Затем крадемся к фонтану и убиваем еще пару человек, которые будут там. Крадемся к мексиканцу, которого мы убили издалека. К югу от него будет еще один мексиканец, кладем и его. Не забудьте забрать снайперскую винтовку у них.

Крадемся на восток до перевернутого автобуса, затем выманиваем бандитов к югу от вас, которые стоят за баррикадами. Тех, кто не выйдет, расстреливаем, заняв позицию к востоку от фонтана. После этого идем к баррикадам, после чего на нас выбегут еще 3-е. Валим их и выходим на пустырь к югу. Оттуда с расстояния убиваем последнего бандита, который патрулирует центр этого пустыря. Идем по карте к своей машине и попадаем на базу производства наркоты.

Миссия 13. Антира, Мексика.

Задание 1. Найти производство наркотиков, обследовать и уничтожить. Мы появляемся на западе карты, за грузовиком. Приманиваем солдата у телефона выстрелом. Стоя за грузовиком, пытаемся привлечь всех, кого возможно. Старайтесь не дать врагам поднять тревогу.

Идем на восток, пока с севера не увидим деревянную вышку с флюгером, прячемся за забор и заманиваем человека 2-3 в засаду.

Идем еще чуть восточнее и занимаем позицию за стеной. Из-за нее, из положения стоя, убиваем солдата в камуфляже около телефона, к востоку от вас. Туда придет еще 2-3 солдата, но по одному. Не дайте им поднять тревогу. Постоянно смотрите, чтобы к вам с запада не подошел кто-либо. После этого убивайте всех (кого достанете с позиции) на территории, где производят наркотик. При этом постоянно смотрите на трупы около телефона. Как только их заметит враг, он сначала подойдет к ним, дабы убедиться, что они мертвы, а потом пойдет звонить.

Важно! Следующий телефон находится чуть восточнее, и враг может попытаться позвонить с него — учтите это.

Выходим из укрытия и идем к телефону около входа на фабрику. Дойдя до ворот, получаем задание — выключить генератор. Идем по карте; если вы уже убили всех патрулирующих, то просто доходим до калитки, убиваем охранника и собак. Выключаем генератор. Возвращаемся к воротам, перелезаем их. К нам тут же прибежит охранник с севера, кладем его и готовимся к выходу охранников из здания с востока. Кладем их, входим в здание, убиваем там всех, затем открываем дверь в лабораторию и как можно с более далекого расстояния стреляем в баллоны с газом. Не забудьте подобрать AWM (Arctic Warfare Magnum — очень крутая снайперская винтовка) и патроны к ней, когда будете уходить.



Задание 2. Найти Рамуэля. Перед тем как перелезть через забор на территорию Рамуэля, убиваем 2-х охранников, которые в доме рядом с воротами. Находясь перед воротами, снимаем охранника к югу от лимузина и охранника в здании на востоке. Его убиваем через дверной проем — будут видны только его ноги, в них и целимся. Перелезаем через забор и крадемся на восток. Входим в здание, открываем дверь и, спрятавшись за стену, выманиваем всех охранников из дома — осторожно, пара человек со стороны теннисного корта могут зайти к вам в тыл. Заходим в дом и придаем Рамуэлю походное положение. Добиваем остатки охраны: 3-х с севера, 2-х с востока и одного с юга. Обыскав трупы, берем Рамуэля и тащим его к воротам, которые обозначены на карте. Взламываем калитку и уходим, таща на себе Рамуэля.

Миссия 14. Япала, Гватемала.

Рекомендуемое снаряжение: AWM с максимальным количеством патронов (не меньше 30) и любой пистолет-пулемет с глушителем, броня, аптечки.

Задание 1. Покинуть взлетное поле. Мы появляемся на северо-западе, в углу карты, за контейнером.

Важно! Не дайте охране вызвать подкрепление! На миссии более 60 солдат, если они одновременно начнут искать вас, вам придется туго.

С востока от вас — 2 солдата. Когда они отойдут подальше, убиваем обоих из винтовки. С этой же позиции смотрим на юго-запад, туда, где стоит часовой, бочки и грузовик. Как только с востока к этому часовому придет другой, и они будут вблизи бочек — стреляем в бочку. На шум с востока еще парочка подбежит под наши меткие выстрелы. Народу придется положить много. Наша цель — северный забор. Крадемся вдоль него на запад, на позицию возле телефона у этого забора. С этой позиции снимаем на юге всех, кого достанем. Но будьте осторожны: при продвижении в сторону юга на карте вы увидите, как враги начнут движение и поднимут тревогу. Чтобы этого не случилось, постоянно сохраняйтесь и продвигайтесь на юг только по мере отсутствия солдат.

Итак, с этой позиции можно достать следующих: 1-го солдата, который прямо напротив вас и смотрит на восток, на телефон, 2-го солдата, который стоит на возвышении за грузовиком, и еще несколько человек. Если вы не можете достать кого-либо, то либо подойдите чуть южнее, либо чуть западнее, чтобы контейнеры были с востока от вас. Обязательно снимите 2-х солдат, которые стоят у восточного входа в ангар, один из них стоит за ящиками, также надо снять 2-х солдат, которые у северной стены этого же ангара. В ангаре будут пилоты, пока их не трогайте, но и не подходите к ангару. Возвращайтесь на позицию между контейнерами и домом и оттуда стреляйте на юг, чтобы снять часового, лучше, чтобы он просто побежал к телефону прямо на вас, а вы его в этот момент и убьете. После этого идите в здание, где вы убили 2-х солдат издалека, со спины. Берем там Steyer Scout и все патроны к нему. Выходим из здания, идем на юг и становимся перед самолетом, оттуда снимаем 2-х караульных с юга, они стоят один за другим, но на небольшом расстоянии.

Идем на восток вдоль забора; когда дойдете до коридора между 2-х домов, стреляем через забор на юг и валим пилота, а затем 2-х солдат около ворот. Идем на запад, проходим самолет, около которого мы убили народ на юге, и проходим здание к югу от вас. Стреляем на юг и убиваем врага, который будет смотреть на восток. Идем еще на запад до бетона, выложенного в клетку; как только начнется клетчатая поверхность, стреляем на юг во врага, который будет смотреть на север. Проходим 4 клетки на юг и стреляем в ангар к востоку от вас и кладем пилота, который южнее. Проходим еще 1 клетку на юг и снимаем оставшегося пилота. С этой же позиции снимаем солдата к юго-западу от вас у грузовика, перед входом в ангар. Идем еще 5 клеток на юг и убиваем охранника к западу от вас, за забором. Идем 8 клеток на запад и стреляем в охранника на юге. Идем 8 клеток на восток, затем 7 на юг. Снимаем солдата на востоке, а затем солдата на юго-западе, за оградой. Идем 10 клеток на юг и убиваем солдата около дерева на востоке, на западе убиваем первого пилота в ангаре. Идем 3 клетки на север и убиваем оставшегося пилота в ангаре. Идем на юг к трем пальмам и стреляем оттуда на восток в охранника за забором. Идем в здание аэропорта на юго-западе. При входе в здание, с юга в него войдут 2 солдата — убивайте их. Идите обратно к трем пальмам, а оттуда идите на юг вдоль забора, пока не увидите проход за ограду. Проходим за ограду и идем на юг. После этого 6 охранников начнут ходить по территории, но подкрепление вызывать не будут. Убейте их всех из засады. Подойдите к грузовику, который отмечен на карте.

В варианте скрытого прохождения всем врагам к западу от вас, то есть справа, можно сохранить жизнь.

Задание 2. Найти карту с местонахождением Мартинеса. Идем обратно к трем пальмам, оттуда немного севернее, затем идем на восток и убиваем пилота издалека. Он будет за забором и к нам спиной. Все остальные враги в зданиях и сами выходить не будут. Берете карту из шкафа, в здании, отмеченном на карте. Перед отъездом обыщите помещение на востоке от вашего грузовика. Идите обратно, садитесь в грузовик.

Миссия 15. Гасиенда.

Задание 1. Найти Cold Zero. Мы появляемся в джунглях на северо-западе карты. Осторожно! Вы окружены с востока и запада двумя солдатами и боевиком в камуфляже из заставки. Быстро разбирайтесь с ними, берите у боевика винтовку и идите на юг, переходите реку по мосту. Затем идем на восток. Всех, кто попадется, снимаем издалека и ничего не боимся. Как только заметите шевеление на карте, прячьтесь за деревом. К вам прибежит человек 5-6. Когда их положите, зайдите в домик и возьмите там патроны.

Идем по дороге на запад. Первых 2-х снимаем издалека, из кустов. "Рэмбо" и снайпера на вышке снимаем из снайперки, удобно расположившись перед мостом. При начале движения к вышке прибежит 6-8 человек, косим их из любого автомата. Двигаемся дальше по дороге. У ворот снимаем снайпера с вышки, залезаем на вышку и убиваем всех, кого достанем. Осторожно! Справа от ворот — бомба. Наша цель: через вентиляционный люк на юго-западе попасть на территорию лаборатории. Спускаемся и из автомата аккуратно укладываем всех прибежавших на шум. Затем берем в лаборатории костюм химзащиты, он за дверью, которую надо вскрыть. После этого подходим к компьютеру и включаем систему самоуничтожения, поднимемся на поверхность и оказываемся в маленьком сарае. Выходим оттуда и убиваем последних охранников. Подходим к двери, где лежит наркотик, и ждем, когда из двери выйдет тяжеловооруженный Мартинес. Убиваем его из автомата из засады, заходим в спальню дома, достаем из сейфа документы на наркотик. Садимся в джип и уезжаем.

Из финального ролика мы узнаем, что наш главный злодей выпущен из тюрьмы за недоказанностью улик. Ждем продолжения истории?

Виктор Дашкевич aka Prof

Quake II еще жив

Окончание.
Начало в ВР №№ 7, 8, 9`2003

Часть 6. Все секретные места в single-player

Вторая квака получила свое распространение благодаря deathmatch. Но я считаю, что всякий, кто играет в эту игру, должен пройти Single. Но одиночные просто так проходить уже неинтересно, так как уровень ботов, даже на самом высоком уровне сложности, оставляет желать лучшего. Попробуем пройти ее, находя все секретные места (secrets) на картах.

В игре 39 карт, из них 3 секретных, плюс на каждом уровне может быть от 1 до 3-6 секретов, но встречаются уровни и без секретных мест. Попробуем отыскать их все.

Outer Base (base1) — 3 секрета

Под лестницей возле воды возьмите глушитель (silencer).

В комнате без света, под водой можно поднырнуть под стенку. Там вы найдете 1 shard (заплатка для брони), grenades и труп.

В конце уровня, за лестницей, надо стрельнуть в кнопку на потолке. В стене откроется проем, а там 2 аптечки и grenades.

Installation (base2) — 2 секрета

Под разрушенным мостом идите в прямоугольный тоннель. Вы увидите трещину в стене. Стрельните по ней и заберите shotgun.

В конце уровня, после возвращения из Comm Center, можно залезть под пол, там должен лежать shotgun.

Comm Center (base3) — 2 секрета

Первый секрет — это нахождение прохода к secret level (секретному уровню -1). Пройдите к воде с дыркой в днище и плывите туда.

Второй секрет получим, когда войдем в секретный уровень — Lost Station (train), секреты:

1. Идем влево и в комнате с ящиками забираемся на самый верхний, там лежит silencer.

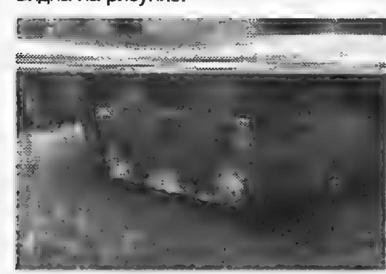
2. Выходим к кабинке и ныряем в воду. Там будет выход к secret area, где находим 2 health, bullets, shells и rebrether.

3. Приезжаем в кабинке на вторую станцию и идем вправо на лестницу. Поворачиваемся, стреляем в кнопку и быстро идем вперед, пока не поднялся пол. Под ним находим аптечку на 25 жизней.

4. Дальше подымаемся по лестнице в следующую комнату и в правом боковом проходе стреляем в кнопку. Пробегаем впереди и спрыгиваем вниз, где лежит адреналин (adrenaline). Смотрим рисунок.



5. В комнате, где посередине стоит большой столб, прыгаем в воду и стреляем в покосившуюся стенку. Там лежат 2 аптечки, бессмертие (invulnerability) и броня на 25 (Jacket Armor). Стенка видна на рисунке.



Ammo Depot (bunk1) — 3 секрета

В самом начале уровня в углу под потолком с правой стороны стреляем в кнопку — и получаем квад (Quad Damage).

В комнате с тараном за кнопкой, приводящей в действие таран, есть кнопка, открывающая secret area. Там находятся 2 bullets, аптечка, 6 здоровья и монстр с пулеметом.

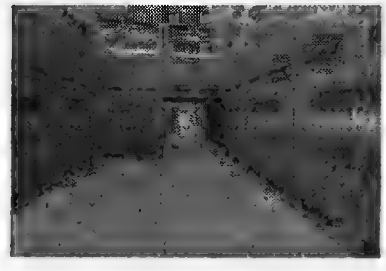
В локации с опускающимся в лаву мостом в самом конце этого моста слева есть лифт к chaingun'у и двум аптечкам.

Supply Station (ware1) — 3 секрета

В начале уровня прыгаем вниз — и находим дверь, за которой лежит combat armor.

В комнате, где из стены выдвигается ящик, прыгаем на него и он довозит нас к кваду.

В локации, где очень много ящиков, надо стрельнуть в один из них (видно на скриншоте). Получите megahealth.



Warehous (ware2) — 2 секрета

На винтовой лестнице выпрыгиваем из окна на ящики. За ними стреляем в кнопку, чтобы позади вас открылась дверь. Там собираем 3 аптечки, броню, 2 shells, 2 grenades, 2 bullets, adrenaline.

В конце уровня, возле кнопки, запускающей вагонетки, стреляем в кнопку в потолке — и вылезает лестица к Quad Damage'y.

Main Gate (jail1) — 2 секрета

В самом начале уровня около воды есть квадратное отверстие. Там лежат 3 аптечки и rebrether.

Нажимаем на кнопку, показанную на рисунке. В том месте, где вылезет монстр, лежит броня.

Detention Center (jail2) — 2 секрета

После комнаты с заключенными сразу натыкаемся на кнопку, нажимаем ее. Обходим эту secret area и на другой стороне нажимаем на кнопку, заходим туда и видим еще одну кнопку. Теперь мы наконец-то можем взять 2 adrenaline, 3 cells, power shield.

А перед этой комнатой, поднявшись по лестнице, за вами видна кнопка и bullets. Стреляем в нее и идем вперед, пока не поднялась лестница. Под ней лежит броня.

Security Complex (jail3) — 1 секрет

В начале уровня идем налево и стреляем в стену перед желтыми лазерами, где находим grenade laucher.

The Torture Chambers (jail4) — 3 секрета

Выходим, идем вперед до конца, затем направо. Видим Hyper blaster и cells.

Идем в Cell Block A. В одной из камер надо стрельнуть в основание стены и, присев, пройти к invulnerability.

В конце уровня висит клетка, а под ней лава. Используем invulnerability и прыгаем в эту лаву. Там находятся quad damage, ammo pack и все патроны по одной пачке.

Guard House (jail5) — 3 секрета

Сразу идем по коридору в комнату с двумя взрывающимися бочками. Стреляем в них и берем аптечку и ammo pack.

Идем дальше по лестнице и нажимаем кирпичик в углу. Находим adrenaline.

Полазив по уровню, находим дверь с выбитым основанием. Приседаем и пролазим в нее. Аптечка и grenade launcher наши. Смотрим скриншот этой двери.



Grid Control (security) — 0 секретов.

Mine Entrance (mintro) — 1 секрет

После появления идите направо и остановитесь возле брони. Стрельните в сервер, над которым мигают лампочки. В нем лежит rocket launcher.

Upper Mines (mine1) — 2 секрета

В начале уровня над вами вентилятор, а над ним мост. Если, пройдя по этому мосту, сразу же завернуть направо до кнопки в полу, то за вами будет



секретная дверь. Стреляем в нее и забираем аптечку и 2 bullets.

При выполнении квеста вам необходимо будет нажать кнопку в комнате с серверами. Стрельнув в один из них (показано на рисунке ранее), вы получите quad damage.

Borehole (mine2) — 3 секрета

Пройдите вперед и увидите лестницу. Под ней две взрывающиеся бочки, а за ними combat armor и rockets.

На пересечении двух труб в воде есть адреналин.

После того, как вы активировали mine machinery, из стены должен вылезти монстр. Стрельнув в это место в стене, откроется проход. Внутри находятся 3 shard и adrenaline.

Drilling Area (mine3) — 2 секрета

Входить в уровень необходимо со стороны моста в самую нижнюю дверь. Идем вперед и стреляем в угол. Берем invulnerability.

После возвращения из Lower Mines в самом конце уровня на ящиках лежит адреналин.

Lower Mines (mine4) — 0 секретов

Receiving Center (fact1) — 4 секрета

Находим локацию с тремя поднимающимися и опускающимися площадками. За ними стреляем в стену. Там лежит броня, 2 rockets, 2 bullets.

За водопадом есть секретный уровень (2). Sudden Death (fact3). Уровень на время, всего 30 секунд. Можно найти огромное количество бонусов, патронов и оружия. Среди них megahealth, BFG10k, adrenaline и silencer.

Возле водопада под мостом есть проход, где лежат 2 аптечки, граната и рельса.

Сразу за выходом (кнопка с надписью "Exit") есть кнопка. Стреляем в нее и ищем в этой комнате открывшуюся дверь. Находим 2 shells и 2 аптечки.

Processing Plant (fact2) — 3 секрета

В начале сядьте на лифт, выезжающий из кислоты. На втором этаже увидите ромбовидную нишу, а в ней — кнопку. Стрельнув в нее, откроется дверь к адреналину.

Сразу за первым секретом под мостом над лавой лежит quad damage.

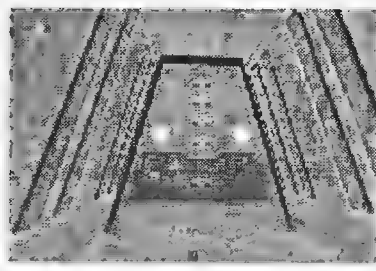
После того, как остановите конвейер, с одной его стороны можно залезть к энергетической броне.

Power Plant — 2 (power1) — 2 секрета

Идем по мосту, затем налево и взрываем бочки. Находим 2 аптечки, cells, BFG10k. Перед первым секретом есть 2 синие лампы в потолке. Стрельнув по одной из них, получаем 2 аптечки и адреналин.

The Reactor (power2) — 1 секрет

На скриншоте видно место в самом низу. Нужно стрельнуть посередине 2-ух ламп.



Cooling Facility (cool1) — 3 секрета

Спускаемся вниз по воде и видим лестницу внизу. Слева лежат 2 аптечки, граната, адреналин и cells.

Когда нажимаем 2 квестовые кнопки, у основания насоса взорвется стенка. Там лежат railgun, body armor (100 брони) и quad damage.

После нахождения первого секрета спускаемся вниз по течению до поднимающихся платформ. Посмотрите наверх — вы увидите у левой платформы megahealth.

Toxic Waste Dump (waste1) — 2 секрета

На длинном мосту надеваем environment suit и плывем по кислоте под мостом в секретное место, где лежат environment suit, 4 shard, cells.

Можно, надев environment suit, плыть в другую сторону после первого секрета, а можно дойти в длинном коридоре до этого же environment suit и, надев его, спрыгнуть в кислоту. Там находятся invulnerability, adrenaline и 3 shard.

Pumping Station — 1 (waste2) — 3 секрета

Сразу идем направо, на лифт и к ящикам. Разворотив трубу, прыгаем в образовавшуюся дырку по ящикам и проходим в локацию с патронами.

После первого секрета плывем дальше и стреляем по решетке (2 штуки — пониже и повыше). Берем появившийся quad damage.

В комнате с разорванной трубой повернитесь на 180° (и стрельните в лампочку справа. Взорвется ящик и вы получите адреналин.

Pumping Station — 2 (waste3) — 4 секрета

Когда запускаем Pumping Station, надо провалиться в дырку. В стене стреляем по еле заметному люку — и получаем бессмертие.

Затем проходим вперед и направо до кислоты. Надев environment suit, плывем к адреналину.

Перед концом уровня есть озеро с кислотой. На дне лежит quad damage.

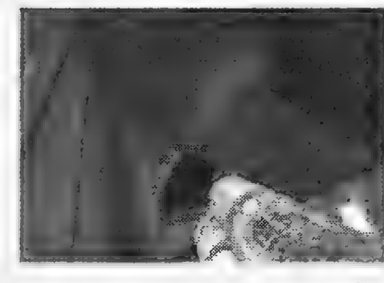
BigGun (biggun) — 0 секретов

Outer Hangar (hangar1) — 3 секрета

В начале уровня прыгаем в воду, включаем вентилятор и плывем в трубу за ним.

В этой же локации (после плавания в трубе) заходим в большую колонну, а там проход в последний секретный уровень (3) Comm Sattelite (space) — 2 секрета. В этом уровне не стандартная гравитация (800), а заниженная (100).

1. На картинке видно место, где стоит колонна с отходящими от нее балками. Осторожно, чтоб не свалиться, прыгаем по балкам за адреналином.



2. 2 раза поднимаемся на лифтах. Перед выходом из уровня найдите дверь. Слева в темноте виднеется адреналин.

В начале уровня падаем в воду и видим дверь. Заходим, за трубой возле ящиков справа лежит адреналин.

Research Lab (lab) — 1 секрет

На прозрачном мосту за решетками сидят люди. Стреляем в самую правую из них и забираем quad damge.

Inner Hangar (hangar2) — 5 секретов

Как только появляемся, справа стоят серверы. Стреляем в средний из них (с трещиной) — и получаем адреналин.

После того, как вы откроете в полу 2 дорожки и прыгните во вращающиеся крестом стены, пройдите в проем и стрельните в бочку с трещиной. Там лежит quad damage.

В локации с передвигающимися по воде ящиками под одной из кнопок есть проход к аптечке и body armor'у.

В большой толстой трубе, где мост выдвигается, посередине есть платформа. Если заплыть под нее, там обнаруживается адреналин.

В конце уровня возле бочек стрельните в стену в углу (слева). Там найдете body armor.

Launch Command (command) — 2 секрета

Как только начинается уровень, видим крутящиеся кольца. Берем rocket launcher и делаем rocket-jump на платформу с кольцами. За ней лежат bullets, cells, rockets, bfg10k и энергетическая броня. А еще вам скажут: "You crazy rocket jumpers!":)

У двери с выходом стрельните в стену слева. Пройдя в образовавшуюся дырку, берем каждого из видов патронов по одной штуке.

Outlands (strike) — 0 секретов

Outer Courts (city1) — 5 секретов

Выходим из здания и идем по карнизу и над входом нажимаем кнопку. Возвращаемся и собираем 2 аптечки, 2 grenade, rockets, body armor.

Опять выходим из здания. Идем вперед и направо в дальний темный угол. Стреляем в разломанную стену. Там лежит power shield.

Идем до воды и прыгаем в нее, затем плывем по трубе. Возле трубы есть комната, закрытая красным силовым полем (оно выключается на следующем уровне). Там вы найдете аптечку, красный ключ, power shield, grenade, rockets, cells, slugs.

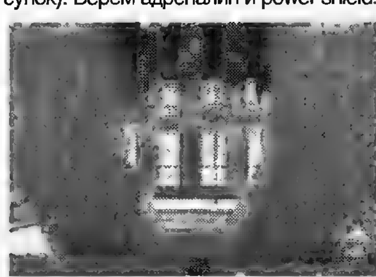
В локации, где лежит DATA SPINER (квестовый предмет), в углу простреливается стенка. За ней — кнопка, открывающая адреналин.

Теперь опять возвращаемся в начало уровня. Над входом открылась secret area, где находится аптечка.

Lower Palace (city2) — 6 секретов
(вход со стороны высоких ворот)

Видим quad damage. Стреляем по двум текстурам демонов — и quad опускается к нам.

Возле кнопки, отключающей красное силовое поле, пролезаем к воде (см. рисунок). Берем адреналин и power shield.



Спускаемся к воде и лезем по трем лестницам на самый верх. Там есть бессмертие, а за желтым силовым полем (отрубается из Upper Palace) есть secret area (2 rockets, 3 bullets, shells, grenade, slugs, cells, 2 маленьких и 1 большая аптечки).

Идем на самый верх, где из стены стреляют 4 пушки. На картинке видна секретная кнопка, которая отключает эти пушки.



Идем дальше. Возле лифта стреляем в схему на стене. За ней 2 аптечки и rockets.

В комнате, где отключается зеленое силовое поле, слева в стене есть кнопка. Так, нажав на нее, мы получим jacket armor, megahealth, rockets, grenade. Тут же проходим в дверь, ведущую в Upper Palace.

Upper Palace (city3) — 7 секретов

Идем вперед и налево. У первого лифта падаем вниз. В пещере надо стрельнуть в нишу на потолке, откуда вывалится environment suit.

После того как мы берем security pass (квестовый предмет), едем на ближайшем лифте на самый верх. Затем в раскрывающиеся дверцы и стреляем в кнопку в стене. Там лежат slugs, power shield и invulnerability. Возвращаемся в Lower Palace и проходим в Upper Palace с другой двери.

В самом начале, если пойти в правую дверь, сразу же нужно стрельнуть в потолок. Забирайте адреналин, cells, slugs.

Затем, не доходя до стреляющих пушек, прыгаем вниз (в лаву) и быстро бежим к quad damage'y и двум аптечкам.

Теперь можно пройти к первой секретной области, так как вы должны были уже отключить желтые лазеры. Идем и нажимаем на кнопку — откроется проход. Заходим туда и стреляем в кирпичную стену. Там лежит body armor.

Теперь нажимаем на кнопочку в полу (справа в углу). Надеваем environment suit и плывем по кислоте в secret area. Находим adrenaline и environment suit. Если же вы взяли на city1 красный ключ, то сможете также взять ancient head, открыв защиту на колбе и разбив ее.

На рисунке видно место в углу, куда можно свалиться. Там лежит 2 cells, slugs, combat armor и аптечка.



Inner Chambers (boss1) — 0 секретов

Final Shutdown (boss2) — 1 секрет

После того, как убили босса, нажимаем 2 кнопки в полу и проходим под пол, там тоже жмем кнопку посередине и стреляем в стену с трещиной. Проходите в галерею разработчиков. Также можете спуститься еще ниже и насладиться зрелищем.

Вот и пройдена игра и найдены все секреты. Осталось оттачивать свое мастерство только на мультиплеере.

Суслин Алексей aka Vile
xvile@tut.by

PS Выражаю благодарность своему товарищу Бартошу Владимиру за помощь в нахождении тех самых секретных мест.

игры on-line

Мир Деклайна



В Интернете разместилось достаточно много бесплатных онлайновых игр, которые не требуют от вас ничего приобретать\качать из сети. Просто заходите на сайт и регистрируетесь. И противником будут такие же люди, как и вы, что, несомненно, является огромным плюсом. Продолжая свой обзор вариаций этих игр, я хочу сегодня предложить вам тактическую онлайн-стратегию. Имя ей — Деклайн.

Деклайн — стратегическая пошаговая онлайн-игра. И ждет она вас на сайте http:\\decline.ru.

Начнем мы, пожалуй, с осмотра главной страницы сервера. Ознакомившись с последними новостями из жизни Деклайна и его окрестностей, заметив два удобных счетчика, отображающих время на сервере и активность игроков, рассмотрим, что же нам предлагает главная страница еще. К разделам "Регистрация", "Активация замков" и другим мы вернемся чуть позже. Впервые посетившим сайт необходимо зайти в раздел "Вопросы-ответы". Также будет полезен и раздел "Новичкам" — масса полезной информации. Для получения необходимых эмоций можно заглянуть и в раздел "Предыстория". Разделы, касающиеся расчетов параметров и супертелепорта, тоже пока можно пропустить, если вы не страдаете чрезмерным любопытством. "Гостевая книга" — думаю, все понятно. Раздел "Download" предложит нам скачать жутко полезную программу, которая позволит в любое время просмотреть игровую карту. Периодически карту для скачивания в разделе обновляют (хотя и не так часто, как хотелось бы), поэтому рекомендую сюда заглядывать почаще. Далее следуют целых три форума, посвященные этой игре, — один официальный и два неофициальных, но на них тоже имеется прямая ссылка. Техническую информацию и сведения об админах можно найти в разделе "Об игре".

Ну, что ж, будем считать предварительное знакомство закончено. Давайте попробуем зарегистрироваться. Оговорюсь сразу, в игре введено правило: один IP — один логин для регистрации в течение 12 часов, то бишь замок. Еще строже с адресом электронной почты. Один адрес — один логин. Но это касается только регистрации непосредственно. Если вам попадется очень добрый сосед и подарит вам пару уже зарегистрированных замков — никто не запретит вам заходить в них:). Указав в окошке регистрации свой адрес электронной почты, вы получаете письмо с кодом для активации замка. Вводим нужные значения в разделе "Активация замка" и получаем на адрес пароль от своего замка. Сия сложная процедура призвана бороться с автоматической регистрацией с помощью различных ботов. Вводим пароль — и добро пожаловать в ваш первый замок в королевстве Деклайн.

Как я уже говорил, Деклайн — игра стратегическая. Нам предстоит водить в бой армии, разрушать чужие замки, защищать свои, сражаться с таинственной Темной Империей, изобретать свои уникальные тактики боя, использования возможностей своих юнитов и все прочие прелести стратегий.

Теперь давайте рассмотрим наш замок. Образно говоря, у нас есть два основных ресурса: золото (куда ж без него) и население. Золото мы получаем из налога, величину которого можно регулировать в опции "Настройки замка" (там же можно при желании дать какое-нибудь гордое название своему замку). Население же прирастает само по себе, без нашего вмешательства. Кроме этого, есть еще пища. Величина эта влияет на скорость прироста населения. Регулировать все это просто: увеличиваем налог, получаем больше золота — но уменьшается пища, следовательно медленнее растет население. Или наоборот — уменьшаем налог, увеличивается пища — увеличивается и население. Приоритеты своих внутренних дел каждый хозяин определяет сам по мере надобности.

Обратим внимание на подсчет наших кровных. Как я уже говорил, основной доход — налог. Кроме этого, деньги, разумеется, можно попробовать отобрать у жадного соседа:). Перебив всю у него охрану и ударив еще раз по пустому замку, мы получим некоторую сумму денег, награбленных из его казны. Замок поверженного врага можно поставить под оброк — тогда каждые три часа вам будет прибавляться определенная сумма, которая зависит от казны оброчника и величины оброка, которую вы выставите в соответствующем разделе ("Оброк"). Энное количество денег можно получить и за полное разрушение вражеского замка. Основные расходы — это расходы на покупку и содержание нашего войска. Только помним, что, безосновательно напав на мирного соседа, мы рискуем здорово получить по шапке и на следующий день обнаружить свой замок в списке "Проигравших" на главной странице.

Раздел "Настройки игрока" позволит нам при необходимости сменить пароль или адрес почты, а также выставить переход хода — но о нем опять-таки чуть позже. Замечаем еще один (четвертый:) форум и затем обращаем внимание на различные топы. Там можно узнать, кто на данный момент самый богатый, самый сильный или самый страшный.

Ну, а теперь перейдем к самому вкусному — нашей армии. Заходим в раздел "Наем войска" и любуемся:))). Хочу обратить ваше внимание на тот факт, что, кроме уплаченной твердой суммы за покупку войска, мы будем регулярно тратить деньги на его содержание. Давайте коротко пробежимся по основным нашим юнитам.

Пикеносец — его мы получим сразу при регистрации замка. Ничего особенного — полезен только тем, что дешев — 5 монет. Слабая атака, слабая защита. Может использоваться как аналог "пушечного мяса".

Охранник — тоже получим его по умолчанию. Чуть повышен параметр защиты. Практически бесполезен для охраны замка.

Лучник — юнит со слегка увеличенной атакой, по сравнению с пикеносцем. Дешев, что позволит создать нормальную ударную группу. Жалко, ходит недалеко.

Баллиста — неплохая атака, недорого и сердито.

Разведчик — ясно из названия. Далеко ходит, атака такая же, как у лучника.

Тяжелый рыцарь — хорошая защита, идеален для защиты молодых замков. Минус — дорог в содержании.

Маг — самый полезный юнит. Имеет бесценную способность лечить раненых юнитов. Кроме того, два мага могут телепортировать юниты между собой. Или использовать способность супертелепорта — и закинуть юнита на некоторое расстояние от нашего замка (технику исполнения всех приемов можно найти на сайте). Его единственный минус — дороговизна — с лихвой окупается его уникальными способностями.

Паладин — самый дорогой наш юнит. Хорошая атака и защита. Но, увы, уж слишком дорог в содержании.

Давайте рассмотрим также и параметры наших юнитов. Атака, защита, здоровье — с этим все, думаю, ясно. Количество ходов — тоже не должно вызывать затруднений. Каждое действие — шаг в любую сторону на одну клетку, приемы мага — все отнимает по одной единице из этого параметра. Раз в сутки у нас есть переход хода — помним, что мы можем выставить его на любой час. С переходом хода обновляется параметр ходов у юнитов. Также прибавляется немного здоровья, если ваш подопечный был ранен. Ну и последний параметр — опыт. Опыт юниты получают за убийство врагов. Растет опыт — растут и все параметры, которые также обновляются после нашего перехода хода. С опытом также связана еще одна примочка. Если любой юнит, кроме мага, наберет 1500 опыта, то после перехода он превратится в ангела. Высокая атака, высокая защита, плюс возможность дальнейшей прокачки — это наш лучший юнит. К тому же за его содержание мы ничего не платим.

Кроме расы людей, в игре присутствуют еще две — орки и Темная Империя. Темная Империя управляется ИИ. Раз в сутки энное количество их юнитов появляется на карте и нападет на всех, кого видит. Замков у них нет.

Орки же — совсем другое дело. Можно ли стать орком? Можно. Для этого нужно получить в свое распоряжение ангела и... продать душу дьяволу:)). Если серьезно, то в опции "Настройки замка" появляется возможность заключить контракт с рогатым. Мы теряем все наши войска, все золото и население и становимся орком. В обмен нам дается новый орочий замок и новые юниты. Налог нам заменит теперь твердая сумма, получаемая от самого Люцифера. Система же оброка остается прежней. Орочьи юниты — более сильные, чем людские, но и более дорогие.

Лучник — аналог людского, но атака выше.

Динозавр — разведчик с высокой атакой.

Катапульта — высокая атака, ударный юнит.

Двухголовый — при накоплении опыта становится огр-магом. Возможности — вырвать глаз для разведки и наложить озверин на свои юниты (вспоминаем Варкрафт за номером 2).

Толстяк — отменная защита, лучший юнит для защиты замков.

Дракон — дорого. Высокая атака, высокая защита, далеко может залететь:). Но все-таки очень дорого.

Кроме всего этого, орочьи замки могут... двигаться. По клетке за один переход. Опять-таки ищем в "Настройках замка".

Пришла пора мир посмотреть. Выбираем соответствующую опцию — и вперед. Пробуем этот мир на зуб.

Рассмотрим атаку. Например, вы выходите из своего замка и видите, что невдалеке нахально стоит чей-то пикеносец. Вы двигаете, предположим, лучника. Вспоминаем сначала окно статистики юнитов. Ага, защита у пикеносцев 1, а у лучника атака 2. Ура!:) Можно атаковать. Щелкаем по стрелке, подходим к юниту (вы же предварительно убедились, что ходов вам хватит?:) и атакуем его, кликнув еще раз на стрелке, в направлении которой стоит вражина. Но есть еще один важный параметр — это высота клетки (хардкорные фанаты настольных игр найдут в Деклайне массу интересного и знакомого, имхо). Тут тоже в принципе все просто. Чем выше высота — тем больше бонус к вашим параметрам. Особенно это играет роль при атаке юнита с параметром защиты равным вашей атаке. Конечно, есть формулы, по которым это все вычисляется. Кому охота — пишите на мыло, дам ссылку.

Что касается наших противников\друзей, то они представляют собой довольно колоритное зрелище. Страны СНГ представлены все, даже Казахстан, не говоря уже об Украине, много игроков из Прибалтики. Наиболее широко представлена, естественно, Россия. От Москвы до Якутска. Играют люди из Израиля, Англии, Америки, Канады, Кореи даже:). Все, правда, в основном русские, заброшенные в эти страны нелегкой рукою судьбы:). Беларусь, увы, представлена, насколько я знаю, лишь двумя (!) игроками. Так что, народ, давайте исправлять сию несправедливость. Во всяком случае, множество новых знакомств вам гарантировано. Есть на сайте и ссылка на фотогалерею игроков.

В целом эта игра мне самому очень нравится. Поверьте — она затягивает. Если вам повезет, вы попадете в хороший район, где сможете спокойно развиваться. Хочется также дать пару советов о том, как вести себя. Не забывайте, что кругом вас — люди. Не спешите атаковать первого же вам попавшегося юнита соседей. Напишите им в замок письмо (просто кликнув на его юните или замке), предложите ему мир и попросите взять вас под защиту. Соответственно придется платить оброк. Но спокойствие того стоит. К тому же вы покажете себя с культурной стороны. Хамов и выскочек, которые, только появившись на карте, начинают атаковать всех вокруг, — никто не любит.

P.S. К сожалению, на данный момент сайт временно не работает по техническим причинам. Но все скоро исправится, а возможно игру вообще запустят сначала. К моменту опубликования номера, думаю, все будет уже подправлено. Доброго пути вам по дорогам королевства Деклайн.

Евгений aka BigBrother
BigBrother_@tut.by

шаровары

Color Magic

Распространение: freeware
Адрес: http://newgame.agava.ru
Размер: 600 килобайт

Эта игра адресована любителям серии Lines, правда, цветные шарики здесь придется складывать не в линии, а в треугольники, соблюдая при этом определенное сочетание цветов.

Игра ведется на треугольном поле, состоящем из хексов — ячеек шестиугольной формы. Размер поля зависит от выбранной сложности игры. Игрок и компьютер ходят по очереди. Первым ходит компьютер и выставляет в углах поля 6 разноцветных шариков. Далее, при каждом своем ходе компьютер случайным образом выбрасывает на свободные ячейки игрового поля 3 цветных шарика. Игрок в свой ход имеет возможность переместить один из шариков в любую позицию на игровом поле, но только при условии, что есть свободный "путь" к этой позиции. Игра ведется на очки и заканчивается, как только на поле не остается свободных ячеек.

Игра была бы довольно простой, если бы не законы, по которым приходится собирать фигуры. Как я уже говорил, шарики собираются в треугольники, при этом большое значение имеет сочетание цветов шариков и их положение в фигуре. Соотношение цветов в фигуре строится на сочетаниях основного (красный — зеленый — синий) и дополнительного (голубой — малиновый — желтый) представления цветов в компьютере. В "магической" фигуре сочетание цветных шариков в сумме всегда дает белый цвет. Всего существует 4 класса фигур: "обычные" — когда в фигуре присутствуют шары только одного цвета; "двойки" — в фигуре присутствуют по три шара двух разных цветов; "тройки" — треугольник составлен из трех цветов, по два шара на цвет; "шестерки" — фигура составлена из шаров шести разных цветов. Помимо этого, все фигуры делятся на: обычные — фигуры, не обладающие никакими особенностями, а просто считаемые "магическим" сочетанием шариков; симметричные — фигуры, несущие в себе определенные элементы симметрии. В симметричной "двойке" внутренний треугольник составлен из шаров одного цвета. В симметричной "тройке" шары одного цвета располагаются друг напротив друга. В симметричной "шестерке" напротив друг друга располагаются шары основного и дополнительного цветов; продвинутые и продвинутые симметричные фигуры — фигуры, состоящие из цветов только основного или дополнительного набора (во втором случае фигуры имеют еще и элементы симметрии). В соответствии со сложностью собранной фигуры игроку будет начисляться определенное количество очков. Если фигура получается во время хода компьютера, она также снимается с поля, вот только очков за нее игрок не получает. Как можно было уже догадаться, чем сложнее фигуру вы соберете, тем больше очков вы получите. Но не все так просто, для каждого из шести уровней сложности предусмотрены свои наборы фигур. Так, на уровне "Новичок" составлять можно все доступные фигуры. А вот на уровне сложности "Бог" собирать придется только продвинутые симметричные треугольники.

Чтобы игрок не заблудился в дебрях "магических" цветов, игра сопровождается увесистым и довольно подробным Help`ом.

Змушко Евгений aka Shade

Вопрос месяца

(орфография сохранена)

Здравствуйте. У меня есть очень хороший компьютер. Я уже научился на нем работать, но недавно у меня возникла одна проблема. Мой приятель дал мне диск с игрой Quake V (кстати, почему в вашей газете до сих пор не было обзора этой игры?). Что я ни пытался сделать, у меня она не запускается.

Мой папа несколько раз переустанавливал операционную систему, но и это не помогло. Где-то я слышал, что для игр необходим какой-то "Diret X девять". Где его можно достать и сколько он стоит? Помогите пожалуйста, а то все мои друзья давно прошли Quake V, а меня обзывают ламером.

И еще. В прошлом номере вы писали про 100% крак интернета. Я пол-интернета облазил, но его не нашел. Дайте, пожалуйста ссылку, где его можно скачать. Хочу себе бесплатный Интернет.

===*$uPPer_KiLLeR***===**

Вот-с, господа-товарищи, мы с вами ожидаем выхода третьего Дума и надеемся, что после него ID засядет делать Quake 4, а вот нате вам.

Оказывается, уже есть пятый, который друзья раздают направо и налево. Да к тому еще, судя по письму, этот монстр обладает сингплпеером.

Кроме того, меня весьма порадовал тот факт, что наши геймеры теперь работают в игры. На повестке дня вопрос переименования геймеров в воркеров. Какие игры? Мы все теперь разнорабочие. Можно даже на работу устроиться — приходишь в какой-нибудь отдел кадров и говоришь: "Умею работать в Counter Strike, Star Craft, Red Alert. Согласен работать по специальности круглосуточно". Хе-хе-хе.

Ох, и завидую я нашему читателю. Мне бы таких друзей — глядишь и Red Alert 3, а то и 4 дали бы поиграть.

Насчет 100% краков инета — соблаговолите прочитать мое письмо в "Нашей почте", ибо тут я больше ничего сказать не могу.

Скажи-ка, дядя

Скажите, можно ли играть в Red Alert2 по модему с помощью какого-нибудь мода или патча?

Никаких модов и патчей не надо. Просто соединяйтесь с помощью "Удаленного доступа" и играйте, как по сети.

Как в Бойцовском клубе (www.combats.ru) надевать рубашку во время боя? А то я надеваю ее, а в начале боя она оказывается снятой.

Во время боя снимать и одевать предметы нельзя.

Нигде не могу найти Diablo II на 4-х дисках. Вот и хотел спросить, насколько урезана игрушка в 3-х дисках по сравнению с полной версией на 4-х дисках. Я имею в виду различные ролики и остальную информацию важную для игры (музыка, и т.д.).

Чисто теоретически, из-за наличия некоторого количества свободного места на дисках Diablo возможно уместить игру (с addon-ом) на 3CD. Но я сильно сомневаюсь, что пираты сумели выполнить такое "ужимание" качественно.

Какая вам больше нравится игра: Morrowind или Neverwinter Nights? Какую из них вы бы посоветовали новичку в этом жанре игр?

Обе игры почти одинаково хороши. А новичку я бы посоветовал Diablo;). Шутка. Morrowind, может быть, чуть "сложнее" NWN и стоит начинать с последней, но это лишь мое мнение.

Какие части Final Fantasy вышли на PC?

Официально выходили 7-ая и 8-ая Final Fantasy. На эмуляторах можно поиграть во все предыдущие части и FF9. MMORPG FF11 на PC ожидается к концу этого года.

Hard / Soft

Поставил себе WinXP. Но программы медленне работают и много игрушек у меня не идет. Решил поставить Win98, а комп сказал мне, что на компе установлена NTFS, а нужно FAT или FAT 32. Как это сделать? FL@SH

В случае слабого железа Win98 действительно предпочтительнее. Для восстановления FAT можно попробовать использовать Partition Magic, но если есть возможность, лучше переразбить и отформатировать винчестер заново.

Какая из качалок лучше — LeechGet 2002 или Star Downloader или Net Transport или Download Master?

Лучше всего — Getright. А на самом деле, почти все нынешние качалки аналогичны по своим возможностям. Так что выбирать стоит лишь исходя из личных предпочтений (красивость, привычность и т.д.).

Как разгонять процессор и можно ли делать это часто?

Если вы задаете такие вопросы, то вам лучше не разгонять процессор;). Вопрос разгона слишком объемен, чтобы его поднимать в нашей рубрике, поэтому посоветую изучить тематические материалы (благо, их в Интернете великое множество, было бы желание читать — тот же www.overclockers.ru). И еще раз повторю, что если вы не являетесь достаточно квалифицированным пользователем ПК, то вам следует воздержаться от разгона.

Я собираюсь приобрести GF Ti 4200. Но проблема с выбором между 64 и 128 Мб набортной памяти. Насколько отличие в 64 Мб проявляется в играх. Стоит ли это отличие в некоторых случаях до $25-30.

Почитай http://www.nvworld.ru/docs/videomath.html и http://www.3dnews.ru/reviews/video/abit-gf4-ti4200-8x-otes/index02.htm. Грубо говоря, чем выше разрешение, тем больше разрыв в скорости между 64MB и 128MB версиями карты. Но не думаю, что эти 5-10 FPS разницы (в среднем) стоят 20-40$. Совсем недавно, кстати, я сделал выбор как раз в пользу GF4Ti4200-64MB, о чем совсем не жалею [пока?].

У меня в биосе (AWARD) стоит пароль. Как от него избавиться?

Если есть возможность доступа к компьютеру после его загрузки, то можно попробовать специальными утилитами прочитать пароль из BIOS. В противном случае, нужно искать на материнской плате специальную перемычку (вроде "Clear CMOS") или вынимать батарейку. И то, и другое нужно делать с умом; редакция "ВР" за любые возможные повреждения, которые вы нанесете своему компьютеру из-за неровностей рук, никакой ответственности не несет.

Чем отличаются мониторы Samsung от мониторов Samtron?

Электроникой, в основном. Samtron — это бюджетный Samsung. Лично я предпочитаю оригинальные мониторы Samsung. Проблем с ними меньше, а качество — выше. Но если на хороший Samsung денег нету, сойдет и Samtron.

Какие Duron и Celeron могут сравниться с Athlon 1700XP?

Athlon 1700XP быстрее любого "классического" Duron-а (до 1300 MHz), а также всех старых Celeron (не на базе iPentium 4) и даже некоторых новых.

Hitman: Codename 47

Есть ли в игре какие-нибудь прикольные баги?

Гм... Интересный вопрос. Ты знаешь, баги есть, и много. Но чтобы прикольные... А хотя знаю парочку.

В миссии "Убийство Ли Хонга" (The Lee Hong Assassination), когда будешь спускаться на лифте из домика "клиента", достань пистолет и стреляй в потолок лифта — дырки будут ехать вверх. Выглядит презабавно.

Есть еще прикольная фишка с удавкой — она работает через стену. В качестве примера возьмем ту же миссию. Через стену можно задушить охранника, стоящего перед входом в бар. В других местах не проверял, но должно работать.

Можно сэкономить деньги на патронах для снайперской винтовки. Каждый раз, когда достаешь винтовку из чемодана, 47-ой заряжает один патрон. Если ты его используешь, а затем спрячешь и снова достанешь винтовку, то в ней опять будет один патрон.

Какие системные требования у первой части Hitman?

Должен пойти на чем-то вроде P2-300, 64 RAM, Riva TNT 16 Mb. Но удовольствие от такой "игры" ты вряд ли получишь. Вообще движок первого Хитмана славился своей недооптимизированностью. По идее патчи должны кое-что исправлять. И не исключено, что игра станет работать немного быстрее.

Что делать в миссии Plutonium Runs Loose после убийства Бориса?

Дальше все просто. Убиваешь всех, кто может помешать. Идешь в кочегарку и убиваешь техника, а то он может помешать твоему отплытию. Потом заходишь в капитанскую рубку. Убиваешь капитана и отплываешь в следующую миссию.

Neverwinter Nigths

Зачем в Neverwinter Nigths нужны драгоценные камни, а то их там просто кишмя кишит, а девать некуда.

Все камни, кроме алмазов, совершенно бесполезны. Их можно только продавать. А алмазы используются для создание вещей кузнецом в первой и третьей главах.

Что в Neverwinter Nigths важнее для колдуна — Интеллект или Харизма (по третьей редакции AD&D)

Интеллект важен для всех, так как он напрямую влияет на количество очков умений, начисляемых за уровень. Но в данном случае Интеллект не так важен, потому что Колдун (Sorcerer) для того, чтобы творить заклинания, должен обладать высокой Харизмой. Иметь 11, чтобы творить заклинания первого круга, 15 — для 5-го, и так далее. Чем больше, тем лучше. А Интеллект можно оставить на 10 и не париться. Для спелкрафта и концентрации этого более чем достаточно.

Существует ли в Neverwinter Nigths штраф на опыт 10% при выборе второго и более класса?

Штраф существует. У всех, кроме людей и тех случаев, когда превалирующим классом у персонажа является его "фаворитный" класс. Для эльфов это, например, волшебник. Для полуросликов — вор.

Lionheart

Где мне найти мальчика в канализации в Барселоне, желательно приблизительно точное расположение.

В канализации есть такое место, где много троллей. Называется Troll Pit. Сверху (около круга) иди вправо и включи поиск ловушек — дверца и откроется.:) А там и мальчик.

Для чего нужен мех веретов?

Ха-ха... От наших грамотных псевдолокализаторов я просто балдю! Это ж надо "шерсть крысыоборотня" перевести как "мех верета"! Этот клочок шерсти нужен тебе только в том случае, если ты, спустившись в канализацию, выбрал сторону Бомжей (Beggars), уж не знаю, как там тебе перевели их. Травник им сделает тогда лекарство от ликантропии, если принесешь ему немного волос твоего Верета.

Мигель Сервантес попросил помочь найти какую-то тварь по имени "la bestia", что это за тварь и где ее искать?

Побегай за ним, пока он не станет твоим напарником и выходи из Барселоны. Ищи локацию, где стоит мельница. Там ты и найдешь злобного монстра, который мешает жить бедному гению.

В конце игры будет ли показываться то, что я сделал, как в Fallout?

О нет и нет! Я же писал, что игра интересна, пока не выходишь из Барселоны. Просто предложат сохранить героя и все!

Какую ветку магии лучше прокачивать?

Мне понравилась Divine защитные спеллы и Tribal некромансерские.

Стоит ли продавать книги торговцу в Барсе, или лучше самому читать и можно ли читать все книги или нет.

Лучше продавай, он тебе потом даст Шаолинь-перк. Страшная штука! А книги, которые можешь прочесть, — читай. Умных мыслей наберешься...

Когда мочил монгольских гоблинов, спас какого-то воина, что с ним делать, можно ли куда-нибудь его отвезти, или он просто как напарник.

Главное, не делай с ним ничего противоестественного! У меня он был просто напарником, пока не умер:).

Вопросы в рубрику "Вопрос–Ответ" присылайте по электронному адресу: pisma@nestormedia.com или обычной почтой: 220113 Минск, а/я 563, "ВР"

Quake

Как поставить ботов в quake 2?

Чтобы поставить ботов, надо сначала их скачать.

Например, http://darkick.boom.ru/quake2/quake2bots_01.html
http://kvquake2.hypermart.net/index.html
http://dozerland.boom.ru/bots.htm
http://www.khv.ru/quake/q_bots.htm
http://coolerman.chat.ru/bots.htm
http://morfeus.by.ru/QUAKE/bots.htm.

А вообще боты разные бывают (CRBot, Eraser bot, CTFbot, Famkebot, интегрированные боты в C.H.A.O.S.) и ставятся каждый посвоему.

Так что читайте readme, приложенный к ботам. А вообще-то RTFM, господа, RTFM:).

При подключении в Quake через Интернет мне выдает, что не могу подключиться из-за того, что неправильный Cd-key. Не дадите ссылку, где его можно скачать, или подскажите в чем дело?

Конечно, не подключитесь, ведь cd-key для этого и был делан. Вообще-то для каждой версии кваки, для каждой лицензионной копии должен быть свой cd-key.

Хотя попробуйте ввести jl2chdta73pwbsrg — у меня подошел (v 1.31), хотя ничего не обещаю.

Можно еще играть на серваках, не требующих cd-key. Просто подождите, когда вас пустят.

Вот небольшой список таких серверов:
Arena.cityline.ru port: 27960
Arena.cityline.ru port: 27961
quake3.cityline.ru port: 27960
quake3.kts.ru (212.41.4.29)
port: 27960
quake.orc.ru port: 27960

Полезные ссылки

Как запустить Fallout Tactics без диска?

Патчем с www.gamecopyworld.com — http://spacetarget.com/games/pc_fallout_tactics.shtml, например.

Где в Беларуси можно заказать фильмы с гоблиновским переводом?

Попробуй тут http://www.geocities.com/goblin40k2002, но лучше просто пройдись по точкам или по друзьям:). Достать переводы Гоблина сейчас очень несложно.

Где можно достать (в смысле скачать) кряк для GolZill'ы. VIP. Spawn.

Ищи на http://astalavista.box.sk — это универсальный поисковик по крякам.

У меня Windows ME, а Maya (программка такая), которую я хочу установить, под него не идет. Подскажите, как ее установить? Какие сайты есть, посвященные Maya?

Насчет WinME скажу, что ее нужно давно выбросить на помойку и либо откатиться на Win98SE, либо пересесть на Win2K/WinXP.

Сайты, посвященные Maya ("программка", хех)... Во-первых, http://www.alias.com/. Во-вторых — http://www.find-3d.com/ и http://www.google.com. А в-третьих, неплохой набор русскоязычных уроков есть тут — http://www.render.ru/tutor/maya/.



Game Maker: делаем игры своими руками

Продолжение, начало в ВР № 9'03

Глава 3: описание языка GML

— Боюсь, что не сумею вам все это объяснить, — учтиво промолвила Алиса. — Я и сама ничего не понимаю. Столько превращений в один день хоть кого собьет с толку.
— Не собьет, — сказала Гусеница.
Л.Кэролл "Алиса в стране Чудес"

Как уже было сказано ранее, GM содержит встроенный язык программирования, который называется Game Maker Language (далее GML). Не стоит, наверное, объяснять, что если писать игры при помощи GML, а не при помощи определения действия, то можно добиться гораздо лучших результатов и, кроме того, некоторые вещи без использования GML написать просто невозможно, а если и возможно, то такой процесс будет крайне трудоемким и впоследствии никто, кроме вас, не сможет разобраться в исходном тексте. Поэтому сразу приступаем к описанию языка. Прежде всего, ваши ресурсы (спрайты, объекты, комнаты и т.д.) должны быть названы в соответствии со следующими правилами: название должно начинаться с символа и состоять только из символов, цифр и знака подчеркивания. Кроме этого, нельзя называть ресурсы зарезервированными словами, например, self, global, all и т.д. Не забудьте также о нашей договоренности ставить перед именем ресурса его тип.

Примеры названия ресурсов:
Правильные:
```
s_hero
snd_music
o_monster
```
Неправильные:
```
_hero
1sprite
```
Теперь разберем структуру программы на GML. Выглядит она следующим образом:
```
{
  <инструкция>;
  <инструкция>;
  <инструкция>;
}
```
Инструкция — это определенное действие, которое должно выполниться. По сути, инструкция — это аналог действий, который мы определяли вручную. Кусок программы, находящийся между символами '{' и '}', называется блоком. Инструкции отделяются друг от друга символом ';'. Кроме того, каждая программа сама по себе должна начинаться символом '{' и заканчиваться '}', это не обязательно, просто такое оформление является общепринятым и весьма удобочитаемым. И еще, любая инструкция может быть блоком, т.е. большая программа может включать в себя блоки небольших подпрограмм. Далее, как и во всяком языке программирования, в GML имеется возможность работы с переменными. Переменная — это условное обозначение, которое хранит некоторое значение. Все переменные в GML делятся на три категории: строковые (String), реальные (Real) и булевые (Boolean). Строковые переменные хранят в себе один или несколько текстовых символов, реальные переменные хранят в себе некоторое число, булевые переменные хранят в себе только два значения — истина (true или 1) и ложь (false или 0). Называть переменные следует точно так же, как и ресурсы, с тем отличием, что имя переменной не может превышать 64 символа. Кроме того, в GML есть встроенные переменные. Следите за тем, чтобы имена ваших переменных отличались от встроенных. Примеры названия переменных:
Правильные:
```
ver_napr
my_name
napr_01
```
Неправильные:
```
_qwert
12345my
```
Объявлять переменные в GML не требуется — все они генерируются динамически, т.е. непосредственно в процессе выполнения программы, и GM сам следит за тем, какие переменные содержат текст, а какие числа. Однако, вам придется самим помнить, какие переменные у вас относятся к тому или иному типу, чтобы вы не пытались умножить слово на цифру.

Как уже было сказано, каждая переменная хранит определенное значение, однако как назначить переменной новое значение? Числовые значения пишутся как есть, а строковые заключаются в одинарные либо двойные кавычки. Общий вид присваивания значения переменной выглядит так:
```
<переменная> = <значение>;
```
Примеры присваиваний:
```
perem = 5;
my_text = 'Hello world!';
new = "I love GM!";
do_smth = true;
```
К слову, иногда вам понадобится, чтобы переменная была видна даже не для целого объекта, а всего лишь для данного куска кода, определяемого для конкретного события или скрипта, например, в целях экономии памяти. В таком случае переменные объявляются следующим образом:
```
var <переменная01>, <переменная02>, <переменная03>, ...;
```
Также переменным можно присваивать результат выполнения каких-либо операций, например:
```
{
  a = 5;
  b = a + 10;
}
```
По сути, то, что я привел в качестве примера, уже есть небольшая программа. Она присваивает переменной a значение 5, а переменной b значение a, к которому мы добавляем 10, т.е. после выполнения данных инструкций в переменной b будет содержаться значение 15. Кроме того, для четырех основных арифметических действий в GML есть специальное сокращение +=, -=, *= и /=. Т.е., например:
```
a = a + 5; то же самое, что a += 5;
a = a - 5; то же самое, что a -= 5;
a = a * 5; то же самое, что a *= 5;
a = a / 5; то же самое, что a /= 5;
```
Также для работы с переменными используются следующие выражения (они написаны в порядке приоритета, т.е. первыми будут выполняться те, которые записаны раньше):
- && — логическое "и".
- || — логическое "или".
- ^^ — логическое "или не".
- <, <=, ==, !=, >, >= — операции сравнения (меньше, меньше либо равно, равно, не равно, больше, больше либо равно).
- +, -, *, / — простое сложение, вычитание, умножение и деление.
- div — целочисленное деление, т.е. результат такого деления округляется до целого числа.
- mod — остаток от деления.

Например:
```
{
  a = 11;
  b = 5;
  c = a div b;
  d = a mod b;
}
```
В результате выполнения этой программы мы получим, что c=2, a d=1.

Также существуют следующие одноместные операторы:
- ! — нет, поворачивает истину в ложь и ложь в истину.
- — — отрицает следующее значение.

Например:
```
{
  y = (x < 10) &&!(x==4 || x==8);

  a = -b;
}
```
Первая строка примера утверждает, что y — это число меньшее 10 и не равное 4 или 8, а вторая — что a равно значению b, взятому с противоположным знаком. Еще одним важным нюансом инициализации переменных является то, что если вы объявляете переменную для какого-либо объекта, то она будет видна только этому объекту. Например, если у нас есть два объекта — шарик (o_ball) и крестик (o_cross) — и в o_ball мы введем переменную roundness, то из объекта o_cross мы ее использовать не сможем.

В некоторых случаях, однако, нам потребуется, чтобы конкретную переменную видели все объекты, например счет или количество жизней. В таком случае нам следует сделать глобальную переменную. Делается это очень просто: перед именем переменной пишется конструкция "global" и ставится точка. Переменная, которая используется таким образом, будет видна для всех объектов. Например:
```
global.do_smth = true;
global.tries = 5;
global.mess = "Hello!";
```
Однако, некоторые локальные переменные для объектов мы использовать все-таки сможем. Это так называемые зарезервированные переменные. Например, если нам надо изменить x-координату объекта o_ball, то можно написать так:
```
o_ball.x += 5;
```
Кроме обычных (созданных вами объектов), в GM есть стандартные объекты. Вот они:
- self — текущий образец, для которого мы выполняем действие.
- other — другой образец, для которого мы выполняем действие (например, когда сталкиваются "шарик" и "кубик"; из объекта "шарик" в событии столкновения объект "кубик" можно обозначить как other).
- all — все образцы.
- noone — вообще нет образцов.

Примеры использования:
```
other.x = 5;
self.speed = 10;
all.y = 20;
```
Тут же у вас должен возникнуть вопрос: "А что если объектов одного типа в комнате несколько? И как тогда повлиять на какой-то конкретный образец?" Справедливо. Например, когда объектов o_coin у нас в комнате несколько, а взаимодействовать нам нужно только с одним из них, можно поступить так. Когда вы создаете объект в комнате, ему присваивается уникальный идентификатор (номер, обязательно больше 100000). Он пишется в нижней части окна редактора комнаты, когда мы наводим курсор на конкретный созданный объект. Таким образом, можно написать:
```
(100054).speed = 5;
```
В этом случае скорость поменяется только у образца с идентификатором 100054, а все остальные объекты того же образца останутся нетронутыми.

Для пущего удобства использования переменные можно объединять в массивы. Для тех, кто не знает, что это такое поясняю: массив — это группа переменных одного типа. Массив идентифицируется следующим образом:
```
alert[0] = 5;
```
Эта строка значит, что мы создали массив alert и первому элементу присвоили значение 5 (элементы массива индексируются (нумеруются), начиная с 0, будьте внимательны и не используйте отрицательные индексы). Индекс переменной, как вы заметили, указывается в квадратных скобках. В GML можно использовать одномерные и двумерные массивы. Одномерный массив — это обычный линейный набор элементов, а двумерный массив — это своего рода таблица, где необходимое значение указывается номерами столбца и строки. Размер одномерного массива не должен превышать 32000 элементов, а двумерного — 1000000 элементов. Примеры использования массивов (одномерного и двумерного):
```
array01[7] = 7;
array02[7,3] = 4;
```

Глава 4: операторы языка GML.

— Д-да! — сказал Попугайчик и содрогнулся.
— Простите, — спросила, нахмурясь, Мышь с чрезмерной учтивостью, — вы, кажется, что-то сказали?
— Нет-нет, — поспешно ответил Попугайчик.
Л.Кэролл "Алиса в стране Чудес"

Оператор Если (If):

Данный оператор имеет следующий вид:
```
if (<выражение>)
{
  <инструкция1>;
}
else
{
  <инструкция2>;
}
```
Работает это следующим образом. GM оценивает <выражение>; и если оно истинно, то выполняется <инструкция1>, если ложно — <инструкция2>. В принципе, если вам при оценке выражения необходимо совершать какие-либо действия только при истинном результате, то оператор можно сократить до следующего вида:
```
if (<выражение>)
{
  <инструкция1>;
}
```
В таком случае, если <выражение> оказывается ложным, то не выполняется ничего. Кстати, при сравнении некоторой переменной со значением следует использовать два знака "=" подряд. Рассмотрим это на примере:
```
{
  x=2;
  if (x==2)
  {
  mess = "Два равно X.";
  }
  else
  {
  mess = "Два не равно X.";
  }
}
```
Значит, в начале программы мы присваиваем переменной X значение 2, а затем проверяем, равняется ли значение переменной X двум. В нашем случае равняется, следовательно, переменной mess будет присвоено значение "Два равно X.". Если мы теперь заменим строку "x=2;" на "x=3;", то после проверки результат будет ложным и переменной mess будет присвоено значение "Два не равно X.".

Оператор действия (Do).

Данный оператор имеет вид:
```
do
{
 <инструкция>;
}
until (<выражение>)
```
Принцип работы: <инструкция> будет выполняться, пока <выражение> будет истинным. Например:
```
{
  do
  {
    x = random(100);
    y = random(100);
  }
  until (place_free(x,y))
}
```
Данный блок будет переносить объект в произвольную точку с координатами больше (0,0) и меньше (100,100), пока в позиции, куда будет осуществляться перенос, нет других объектов.

Оператор выбора (Switch).

Данный оператор имеет вид:
```
switch (<выражение>)
   {
      case <значение1>:
<инструкция1>; break;
      case <значение2>:
<инструкция2>; break;
      ...
      default: <инструк-
ция>;
   }
```
Работает это следующим образом: GM берет <выражение> и сравнивает его со значениями, которые записаны после ключевого слова case. Если <выражение> будет равным, например, <значению1>, то выполнится <инструкция1>; ежели <значению2> — то выполнится <инструкция2> и т.д. Не забудьте в конце выполняемого блока писать break, иначе GM не будет сравнивать <выражение> со значением, стоящим за текущим блоком инструкций, а сразу начнет выполнять следующие инструкции — например, если после <инструкция1> не написать break, то выполнится сначала <инструкция1>, затем <инструкция2> и т.д., пока GM не дойдет до выражения break — в этом случае он выйдет из оператора выбора. Если же наше <выражение> не будет равным ни одному из перечисленных значений, то выполнится <инструкция>, стоящая за ключевым словом default. Кстати, default — не обязательное слово, т.е. если его не написать и <выражение> не будет равным ни одному значению, то не выполнится ничего. По сути, оператор выбора является усложненным вариантом оператора Если (If). Пример использования:
```
switch (keyboard_key)
{
   case vk_left: x -= 1;
break;
   case vk_up: y -= 1;
break;
   case vk_right: x += 1;
break;
   case vk_down: y += 1;
break;
   default: x += 0; y += 0;
}
```
Работает это так: оператор берет встроенную переменную keyboard_key, в которой хранится текущая нажатая клавиша, и смотрит, какая из клавиш была нажата (vk_left, vk_right, vk_up, vk_down — это встроенные коды клавиш, которые соответствуют клавишам со "стрелочками" влево, вправо, вверх и вниз), а затем в зависимости от результата сдвигает объект в нужном направлении. Если же не нажата ни одна клавиша или нажата любая другая, то объект стоит на месте. Конечно, в данном случае default необязателен к использованию.

Оператор прерывания действия (Break).

Данный оператор имеет вид:
```
break;
```
Как уже было описано выше, он служит для прекращения выполнения текущего оператора, т.е., встретив оператор break, текущий блок инструкций перестает выполняться и начинает выполняться следующий. Пример использования можно видеть выше. Используется только с операторами: for, while, repeat, switch, with.

Оператор повторения (Repeat).

Данный оператор имеет вид:
```
repeat (<выражение>)
{
  <инструкция>;
}
```
Работает это так: GM оценивает выражение и повторяет инструкцию столько раз, сколько указано в выражении.

Например:
```
{
x=0;
y=0;
repeat (10)
  {
  instance_create(x,y,
o_ball);
   x+=5;
  }
}
```
Работает это так: сначала переменным x и y мы присваиваем значение 0. Затем повторяем 10 раз следующие действия: создаем шарик в точке с координатами (x,y) (оператор instance_create в GML отвечает за создание в указанной точке конкретного объекта), а затем увеличиваем x на 5. Т.е. у нас создадутся 10 шариков, которые будут лежать на одной прямой.

Окончание на стр. 31

Лара Крофт: Расхитительница гробниц — Колыбель жизни

Режиссер: Ян Де Бонт
В ролях: Анджелина Джоли, Жерар Батлер, Крис Бэрри, Джимон Хансу, Сайэрэн Хайндз
Копия — экранка
Перевод — закадровый, одноголосовой DVD — полный дубляж, отсутствие оригинальной звуковой дорожки
Продолжительность: 120 мин.



Когда английский режиссер Саймон Уэст заявил на одной из пресс-конференций по поводу съемок первой части приключений любимицы целой армии геймеров — Лары Крофт: "Я хочу сделать из этого фильма нового Джеймса Бонда. Такого, какой он должен быть. Слегка садистский, очень крутой и с элементами нереальности", в стане поклонников игры наступило некоторое смятение. Им хотелось увидеть на экране не соперника агента 007, а ее, любимую Лару. Ту самую, которой они становились сами, играя в игру. А что можно сказать о режиссере, снимающем фильм по игре, в которую он даже толком не играл? Саймон в этом сам признался: "Я никогда не играл в эту игру, да и вообще не поклонник видеоигр. Однажды я попробовал сыграть, но через двадцать минут прекратил это занятие. Я все время натыкался на стены и куда-то проваливался. Это слишком сложно для меня. Однако все это выглядело вполне кинематографично, а потому я попытался создать совершенно другую историю, которая бы имела весьма посредственное отношение к игре, потому что мне хотелось сделать нечто другое".

Стоит ли удивляться, что на ленту обрушилась волна критики, а сама Анжелина Джоли заявила, что в продолжении участвовать не будет, да и студия Paramount Pictures скромно помалкивала о двух следующих запланированных картинах. Но что-то произошло и продюсеры фильма, заменив режиссера, решили предпринять попытку поднять упавший было флаг и все-таки оправдать честное имя Лары Крофт.

На этот раз режиссером избрали человека, более известного в Голливуде в качестве оператора. Ян Де Бонт прекрасно справился с работой над такими блокбастерами, как "Крепкий орешек", "Основной инстинкт", "Смертельное оружие 3" и "Куджо". Что же касается режиссуры, то здесь все не так радужно. До "Колыбели жизни" он поставил всего четыре фильма, причем только два из них, "Скорость" и "Смерч", имели коммерческий успех. А его последующие "Призрак дома на холме" и "Скорость 2" не снискали особой народной любви и кассовых сборов. Так что, выбрав его, Paramount рисковала.

Если постараться охватить картину целиком, то сюжет "Колыбели жизни" можно охарактеризовать лишь как "полный бред". Гоголь-моголь из сказок и мифов народов мира, приправленный стаканом-другим логических и ситуационных неувязок.

В этот раз все вертится вокруг ящика Пандоры, который хочет открыть один очень плохой дядька. Защитница добра и справедливости смело записывается в телохранители для мира, в очередной раз спасая эту голубую планетку.

Анжелина, несмотря на свои обещания не сниматься во второй части, их все-таки не сдержала, а замена режиссера все-таки принесла кое-какие плоды, и сиквел оказался гораздо ближе к духу игры, чем первая часть. Думаю, что если сам де Бонт и не является поклонником TR, то наверняка во время работы он плотно консультировался с истинными ее фанатами. Даже пресловутые гимнастические способности Лары аккуратно вплетены в сюжет, что очень радует, особенно тех, кто когда-то вытворял нечто подобное сам, в виртуале, конечно.

А вообще красивых сцен в фильме полно. Если вам по вкусу гонки на мотоциклах по горной местности, подводные плавания, перестрелки в секретных лабораториях и рукопашные бои в древних пещерах (плюс немного мистики на закуску), тогда вам понравится. Особенно запомнилась полная таинственного мистицизма сцена, в которой неугомонная Лара вступает в боксерский поединок с огромнейшей белой акулой, одержав убедительную победу всего одним ловким ударом прямо в глаз морскому хищнику. После чего бедной уродине (имеется в виду акула) ничего не осталось, как повиноваться телепатическим приказам разгневанной фурии (имеется в виду Лара Крофт). И так весь фильм — сцен, в которых главная героиня доказывает свою неимоверную крутизну, столько, что они начинают больше раздражать, чем шокировать и удивлять. Например, вы могли бы встать во весь рост на быстро едущем джипе с раскрытым парашютом? Лара смогла.:). Нет, правда она потом его все-таки отцепила, но к тому времени любой другой человек рыл бы асфальт носом за "кормой" машины.

И еще, куда бы судьба ни занесла нашу англичанку, ее там знают все. Причем очень боятся, уважают и всячески пытаются убить. Она, как всегда, оказывается самой умной и самой красивой — воистину, просто символ нездорового женского феминизма. Так и получается. В фильме все мужики выходят или, простите, блеющими боязливыми козликами, или упертыми круторогими барашками. Доблестная Анжелина быстрым, отработанным еще по первой части, движением делает им обрезание под корень, оставляя босса на последние несколько минут, в течение которых наивный зритель будет нервно грызть ногти и гадать: так кто же все-таки победит. Не беспокойтесь! Как всегда все заканчивается просто замечательно. Мир спасен, благодарные чернокожие братья падают ниц перед свежеиспеченной избранницей богов, Лара улетает на свою историческую родину, чтобы набраться сил перед своим следующим приключением, а оно будет, уж вы мне поверьте.

В общем, если вам плевать на сюжет и вы лишь желаете насладиться многочисленными спецэффектами, трюками и довольно неплохой режиссерской работой, "Лара Крофт: Расхитительница гробниц — Колыбель жизни" вам придется по душе. Этот фильм неплохо смотреть в большой компании хороших друзей под пивко. Другого рецепта посмотреть этот фильм и получить удовольствие я, простите, не знаю. Итоговая оценка 6 — за Анжелину Жоли, если б не она, там бы вообще смотреть было нечего, сколько пива ни выпей, чего стоят только эти потрясающие губки и очаровательные округлости, подчеркиваемые как всегда максимально облегающей одеждой.

Lockust, SilentMan

ХАЛК (HULK)

Режиссер: Энг Ли
В ролях: Эрик Бана, Дженнифер Коннелли, Сэм Эллиотт, Джош (не Джордж!) Лукас, Ник Нолти.
Время: 150 мин.
Качество: DVD
Перевод: закадровый, одноголосовой.

До недавних пор лично для меня имя "Халк" неизменно ассоциировалось с легендарным рестлером Халком Хоганом. Однако после моего знакомства с мультипликационным сериалом, а потом и одноименным фильмом, мне пришлось несколько изменить свое мнение.

Для тех, кто все еще не в курсе, поясню: впервые персонаж Халка (не рестлера) появился в серии из шести комиксов в далеком 1962 году. Его создатели — писатель Стэн Ли и художник Джек Кирби. Спустя два года это создание появилось рядом с Гигантом (Giant-Man) в №59 альманаха "Истории, чтобы удивлять". Уже в следующем издании альманаха Халк заработал для себя отдельную историю в книжке, а к 1968 году его популярность была столь высока, что он безраздельно властвовал на страницах издания, что привело к переименованию альманаха в "Невероятный Халк". Серия продлилась до №474, заключительного выпуска в 1999 году. Однако его пришлось немедленно возобновить. Новый сериал комиксов назывался просто "Халк", однако с №12 его переименовали обратно в "Невероятный Халк". Такая вот история...

Питер Дэвид, автор сюжета комикса "Халк", написанного им 12 лет назад, сказал, что в раскадровке и досъемочных эскизах персонаж был далек от комиксного, нарисованного Стэном Ли и Джеком Кирби. Однако в процессе работы он стал заметно приближаться к оригиналу.

Тем не менее, сценарий несколько раз переписывался. Первоначальным его автором был Майкл Толкин, автор сценария фильма "В чужом ряду". Потом сценарий перерабатывал Дэвид Хейтер ("Люди Икс"). Затем последовала еще одна доработка, которую делал Джеймс Шамус.

Актера в роли Халка в фильме нет вообще. Зеленый монстр был скопирован, по слухам, с бывшего "Мистера Вселенная", Ли Приста. Что же касается заявленного в главной роли Эрика Баны, то мастера спецэффектов "снимали" с него всю пластику и манеру движений и придавали лицу Халка черты его человеческого прототипа.

Стоит также отметить, что владелец крупнейшего в Лос-Анджелесе проката кинобутафории сообщил, что для съемок этого фильма у него заказали столько оружия, сколько не приобретали даже постановщики таких лент, как "Терминатор-2" и "Перл-Харбор".

Традиционно, буквально пара слов о сюжете. Доктор Брюс Бэннер (ученый, работающий над изобретением новой бомбы) подвергся воздействию гамма-лучей и превратился в Халка — существо невероятной физической силы, которое в состоянии ярости становится огромным зеленым монстром. Его преследуют военные под предводительством генерала Росса, ему приходится бежать через всю страну. В конце концов, у него возникает любовная история с генеральской дочкой Бетти... Прямо "спайдермен" какой-то, только с видоизмененной "легендой", не правда ли?

Что касается лично моего мнения, то перед просмотром фильма с самого начала я был настроен на желание наслаждения... спецэффектами — и оказался прав. В фильме говорят очень много. Настолько много, что с неуемным нетерпением ожидаешь очередного трюка, чтобы просто не разочароваться во всей кинозадумке авторов. Наиболее эффектным получилось падение Халка с истребителя с высоты около 23 километров. Поверьте, такого эффектного падения с высоты в кино еще нигде не было.

Но фильм исключительно "на любителя": для тех, кто любит компьютерные спецэффекты и комиксы, только заранее приготовьтесь к длинным диалогам.

P.S. Из неофициальных источников стало известно, что в контракте Эрика Баны предусмотрено участие, по меньшей мере, в двух сиквелах "Халка". Стоит надеяться, что они будут более "сильными", чем первая часть.

SilentMan



Аниматрица

Режиссеры: Питер Чунг, Энди Джонс, Йошиаки Каваджири, Такеши Коике, Махиро Моэда, Кужи Моримото, Шинихиро Ватанаби
Роли озвучивали: Киану Ривз, Джон Ди Маджио, Бетти Форд, Рик Гомез, Том Кенни, Кэри Энн-Мосс, Кевин Майкл Ричардсон, Памела Сегалл, Тара Стронг, Джеймс Арнольд Тэйлор
Копия — DVD
Перевод — закадровый, одноголосовой
Продолжительность: 90 мин.

Фильмы бывают разные. Полнометражные и короткометражные, мультипликационные и обыкновенные, оригиналы, сиквелы и ремейки... В общем всякие.

В свое время появление в умах кинолюбителей понятия "Матрица", которое произошло одновременно с выходом на экраны одноименного фильма, произвело изрядное закипание мозгов у истинных любителей фантастики. На некоторое время главный вопрос, который стал занимать их умы — "Что такое МАТРИЦА?". Финал первой части определенно натолкнул на мысль о выходе продолжения, которое не так давно было представлено пытливым взорам кинолюбителей. Однако, и это не только мое мнение, сиквел оказался не в пример слабее первой части. Невнятный сценарий, нелогичные сцены, куча несуразностей. Из крутого хакера, познавшего суть Матрицы, Нео стал тормозным ламером, практически начисто позабывшим о своих умениях и своей конечной цели. Страшно представить, каковой окажется третья часть.

Не знаю, по этой ли причине или по какой-нибудь еще, но Ларри и Энди Вачовски решили не слишком зацикливаться лишь на киноверсии и собрались дать понять зрителям, что Матрица не началась лишь тогда, когда мы наблюдаем ее в фильме, и не только Нео с ней столкнулся настолько плотно. С Матрицей связано еще очень многое. Вот братья и собрались в компании с несколькими сценаристами и режиссерами для сотворения серии анимационных новелл, выполненных в нескольких художественных стилях.

Само собой, как становится понятно уже после первого взгляда на список режиссеров, главный упор делается на стиль японского аниме. Однако без модного нынче нуара и, конечно же, незаменимого 3D тоже не обошлось.

Всего в цикле восемь историй, одна из которых поделена на две серии.

1. "Последний полет "Осириса"
2. "Второй Ренессанс", часть I и II
3. "История мальчика"
4. "Программа"
5. "Мировой рекорд"
6. "За пределом"
7. "История сыщика"
8. "Принятый"

Главной, пожалуй, серией, которая отвечает на множество вопросов и раскрывает всю предысторию Матрицы, это, несомненно "Второй Ренессанс". Новелла рассказывает о том, как цивилизация людей погрязла в свинстве и эксплуатации роботов. Роботы восстали, началась война, которую человечество проиграло. Поскольку солнце затмили тучи, созданные для борьбы с машинами, роботам пришлось использовать людей в качестве батареек.

История от самого маститого режиссера из всей упомянутой компании, Есиаки Кавадзири, называется "Программа". Кавадзири, снявший такие легендарные в анимационном мире ленты, как "Манускрипт ниндзя" и "Охотник за вампирами D", остался верен своему стилю и в "Программе". По сюжету, в виртуальном пространстве учебной программы происходит бой между двумя повстанцами — женщиной и решившим вернуться в Матрицу мужчиной. Все происходит в японских интерьерах, а цифровые призраки в доспехах самураев бьются среди буддийских арок и крыш пагод.

Однако имя режиссера еще не все. Лично мне кое-какие серии показались значительно сильнее. К примеру, довольно короткая, но очень интересная и таинственная "История сыщика". Даже не буду рассказывать вам о чем она. Это все равно, что любителю детективов сказать сразу, кто убийца. Смысл теряется мгновенно.

Вообще, сказать определенно, хорошо это все или плохо, просто невозможно. Каждый найдет в "Аниматрице" что-то для себя. То, с чем он согласится безоговорочно, и то, с чем он будет категорически не согласен. Найдет то, чем озадачится, и то, что откроет ему определенные истины. Одно лишь понятно без вариантов: "Аниматрицу" нельзя смотреть как простое развлечение. Не для этого она создавалась, и легкомысленным любителям мультиков определенно не понравится. Более того, возможно и скорее всего, она не понравится и тем, кто был в восторге от второй части кино-"Матрицы". В общем, настраивайтесь на нужный лад и попытайтесь постичь смысл "Аниматрицы". Он есть. Точно...

SilentMan

Фильмы для обзора предоставлены магазином фирмы "Видеопечать".

Когда в типографии печатался девятый номер "ВР" за этот год, поступило сообщение о том, что Кира Булычева (Игоря Всеволодовича Можейко) не стало. До своего 69-го дня рождения знаменитый русский (советский?) фантаст не дожил чуть больше месяца.

Когда еще кто-нибудь такого же уровня появится в русскоязычной детской фантастике (и не только детской)? Таня Гроттер — не Алиса Селезнева. Ну да и ладно, а то сейчас снова начнет заносить в сторону нудежа "качественной современной детской литературы нет" и т.п. Ну нет и нет, подумаешь — классику дети почитают. А вот то, что уходят замечательные писатели — жаль. Очень жаль. Я решил прервать традиционную очередность подрубрики "Персона" (выпуск — зарубежный автор, выпуск — "отечественный") и рассказать сегодня о Человеке и Писателе Кире Булычеве. Кроме того, в октябрьском выпуске — мои впечатления от новой книги Пелевина.

Персона:

Кир Булычев

Игорь Всеволодович Можейко

18.10.1934 – 05.09.2003

Об авторе: Родился в Москве. У отца были литовские корни, от него писателю досталась "мирская" фамилия Можейко. А мама, русская, в девичестве была Булычевой. В 1957 году окончил Московский Государственный педагогический институт иностранных языков им. Мориса Тореза. Работал переводчиком и корреспондентом АПН в Бирме, корреспондентом в журнале "Вокруг света". В 1957 году женился на Кире Алексеевне Сошинской, в 1960 стал отцом дочери Алисы. В 1962 году окончил аспирантуру Института востоковедения АН СССР. С 1963 года работал в Институте востоковедения АН СССР. В 1965 году защитил кандидатскую диссертацию по теме "Паганское государство (XI-XIII века)", в 1965 вышла в свет его первая публикация, фантастический рассказ. В 1981 году защитил докторскую диссертацию по теме "Буддийская сангха и государство в Бирме". Переводил на русский язык фантастические произведения американских писателей. Сценарист. Экранизировано более 20 произведений. Лауреат Государственной премии СССР 1982 года за сценарии к фильму "Через тернии к звездам" и полнометражному мультфильму "Тайна третьей планеты". Лауреат премии фантастики "Аэлита" в 1997-ом, глава жюри премии в 2003. Писатель более 40 лет проработал в Институте Востоковедения Российской Академии Наук.





Личное отношение: Для меня Кир Булычев это в первую очередь конечно, "папа" Алисы. Даже если книги о приключениях "Девочки с Земли" вы не читали, то мультфильм "Тайна третьей планеты" и детский фантастический сериал "Гостья из будущего" смотрели наверняка. А ведь кроме очень хорошей детской фантастики, перу Булычева принадлежит множество научно-популярных статей, серьезных, "не детских" рассказов и даже стихотворений...

Читать: цикл "Девочка с Земли" (правда, о самых последних произведениях отзываются холодновато), цикл "Великий Гусляр"

Рекомендует Читатель:

[РЧ: Warlord] Автор: Алистер Маклин. Название произведения: "Крейсер "Улисс". Жанр: военный детектив.

Язык: 8/10 (бОльшая часть читается легко, присутствует доля юмора). Глубина: 9/10. Сюжет: исторический.

Действие происходит во время Второй мировой войны на просторах Северной Атлантики. Союзнический англо-американский конвой Эф-Ар-77 должен доставить в Мурманск для оказания военной помощи СССР танки, боеприпасы, топливо, самолеты... Это обычный северный конвой, он ничем не отличается от многих других, но от этого произведение не становится банальным и неинтересным — его автор, Алистер Маклин сам служил в Королевском Военном Флоте Великобритании и поэтому досконально знает все тяготы и премудрости такой службы и способен обращать внимание на малейшие мелочи ("Мелочи создают совершенство, а совершенство — не мелочь"). Кроме того, Маклин тонкий психолог и по ходу повествования нам не раз будут встречаться психологические сцены с участием совершенно разных людей (начиная с кочегара Райли и кончая командиром корабля Вэллэри). Прекрасное произведение. Мои рекомендации.

[РЧ: Белик Александр AKA Ilmarinen, the LightWarrior]

В июньском номере "ВР" была напечатана статья Марины Буйновской о творчестве Ричарда Баха, в частности, о повести "Чайка Джонатан Ливингстон". С радостью соглашусь со всем, что написала Марина, в том смысле, что Р. Бах — автор воистину неординарный и произведения его заслуживают не только прочтения, вдумчивого и обстоятельного, но и "прочувствования". Но поделиться впечатлениями мне хотелось бы о другом произведении Р. Баха.

Р. Бах, "Иллюзии". Собственно, полное название — "Иллюзии, или приключения Мессии, который мессией быть не желал" — весьма необычно, однако в книге нет ни капли мистики, религиозности, в общем, даже фантастики как таковой нет. Только неограниченный полет фантазии, светлые мечты о Человеке, Друге и светлая же грусть, немного романтики, но отнюдь не в ее пошленьком повседневном значении. Больше всего книга похожа на "Маленького Принца" и "Планету людей" Экзюпери: такая же светлая, грустная, глубокая. Человечная. Дивная.

"Иллюзии" были написаны после "Чайки...", и они как бы дополняют ее и полемизируют с ней. Это не гимн Человеку. Скорее, это тоска по нему. Это книга о Дружбе, о человеке в мире и о внутреннем мире человека, о человеке сегодняшнем и о том, что не всегда ему таким оставаться. И о Свободе. О свободе полной, абсолютной, но при этом — не в ущерб другим:

"Мир — это твоя ученическая тетрадь, на страницах которой ты решаешь свои задачи. Он не реальность, хотя ты можешь выразить реальность в нем, если захочешь. Ты также волен написать чепуху, или ложь, или вырвать страницу."

"Как я позволяю миру жить по его выбору, так и себе позволяю жить по своему выбору".

Дружба, Свобода, Доброта, Милосердие. Возможно, эти понятия кажутся чересчур абстрактными и пафосными, но на страницах "Иллюзий" они обретают материальность, становятся ощутимыми и в них действительно хочется верить. И творить их вокруг себя. Ко всему этому, книга написана чудесно (а не просто добротно, как, например, "Алхимик" П. Коэльо): замечательный язык, увлекательное повествование, необъяснимо гармонично сочетающееся с почти библейскими притчами, будто в самом тексте содержится некое волшебство.

Вот только не всем советую читать "Иллюзии". Если произведения Дж. Роулинг и прочие "радости" в мягких обложках с цветастыми картинками для вас шедевры, то сначала поразмыслите: "А стоит ли?". Это не сказочка, это вполне серьезное философское произведение поразительной глубины. Книга Света. Не могу выразить все мои впечатления от прочтений "Иллюзий": будет чересчур сумбурно, эмоционально. Хотелось бы лишь сказать, немного перефразируя сэра Клайва С. Льюиса: "Эта книга слишком оригинальна и глубока, чтобы выносить по ее поводу окончательное суждение. Но мы понимаем: эта книга с нами что-то сделала. Мы стали иными..."

Книга: Виктор Пелевин

«Диалектика Переходного Периода из Ниоткуда в Никуда»

издательство Эксмо, 2003. 384 стр., твердый переплет, тираж 150 100 экз.

ВИКТОР ПЕЛЕВИН
ДПП(NN)

Мои субъективные впечатления:

Честно говоря, я не знал, в каком ключе выстраивать рассказ о новой книге Виктора Пелевина. Судя по тому, что интерес к ней стали подогревать разнообразные СМИ, да и по тонкому пиару от "Идущих вместе", Пелевин стал слишком популярен. В некоторой степени даже "попсов". А попсовое, как известно, принято ругать. Но я-таки решил искренне рассказать, почему "ДПП (НН)" мне понравилась. С некоторой опаской, признаюсь, я открывал свежекупленную книгу (кстати, ценник на нее — мама не горюй, для любителей считать свои денежки и читать с экрана делюсь линком: http://copyright.front.ru/pele.htm) — мало ли, вдруг какой-нибудь, гхм, "нешедевр". После первых трех-четырех десятков страниц опасение прошло — передо мной был все тот же старый добрый Олегович времён "Generation П". Один из немногих современных Русских Писателей, которых можно читать (забавно, но есть люди, которые называют Последним Великим Русским Писателем товарища Сорокина — с вашего позволения, воздержусь от комментариев).

Язык — отменный, многие фразы можно долго смаковать (а после — переписывать в цитатник;). Да и в целом, концепция дюже неплоха... Я имею в виду роман "Числа" — в книгу входит один роман и шесть рассказов (символичное количество;) — шутку оцените, когда начнете читать "Числа". Произведение о современной культуре, о том, как человек сам себя загоняет в жестко определенные рамки и поклоняется самым безумным вещам — ну, например, числам...

Рассказы также очень хороши (пусть и не все до конца понятны;)). Ощущаются восточные веяния — в "Госте на празднике бон", например, четко прослеживается стиль Мисимы, а по красоте метафор и оборотов Пелевин очень похож на Мураками.

Прочитать книгу советую однозначно, но не рекомендую читать мудреные рецензии на нее. Вообще, после многих чувствуешь себя полным дураком: то ли ты настолько туп, что не можешь за вычурным слогом разглядеть Смысл, то ли настолько глуп, чтобы тратить время на чтение "воды" с красивыми терминами и фразами вперемешку (а может даже и то, и другое вместе). Поэтому не буду зря "лить воду", а посоветую лишь прочитать новое произведение Пелевина всем неравнодушным к современной литературе читателям.

Цитаты из книги:

"Задача проекта, — писал Малюта, — не разубедить телезрителя в том, что страной распоряжается компания жуликов (в настоящее время это представляется нереальным по причинам объективного характера). Задача в том, чтобы на ярких и запоминающихся примерах разъяснить, какое следует делать выражение лица, услышав разговоры на эту тему ("Ой, Зюзя, ну как же вы надоели своим занудством... Посмотрите, на улице лето, птички поют. Неужели вас ничего не радует в жизни?"). Прочитав этот абзац, Степа ощутил волну светлой энергии."

***

"Ни одного камня на всем огороженном пространстве Степа не увидел. Вопросов по этому поводу у него не возникло — точнее, они появились, но одновременно в голове мелькнул и вероятный ответ: мол, дзенский сад камней с камнями — это уже не дзенский сад камней".

***

"Все вокруг меняется каждый миг, и в каждый момент мир представляет собой сумму иных обстоятельств, чем секундой до или после. Люди, с которыми мы имеем дело, тоже постоянно меняются и ведут себя по-разному в зависимости от того, какие именно мысли попадают в моментальное сечение их умов. Поэтому, выбирая временную и пространственную точку своей встречи с миром, мы занимаемся совершенно реальной магией, может быть, даже единственно возможной магией, потому что каждый раз мы решаем, в какой именно мир нам вступить. В одном нас ждет падающий из окна горшок с бегонией или несущийся из-за угла грузовик, в другом — благосклонная улыбка Незнакомки или толстый кошелек на краю тротуара, и все на одних и тех же улицах..."

***

"Они устроились за столом у окна, там, где раньше сидели спортсмены. Степа сначала сложил пальцы в замок, но все равно было видно, что руки дрожат. Тогда он спрятал их под стол. — Тебя я знаю, Степан Аркадьевич. Уже давно, — сказал блондин. — А я — скромный джедай Леонид Лебедкин. Можно просто Леон. Четвертое главное управление ФСБ по борьбе с финансовым терроризмом."

Резюме:

Язык: 5/5 (Отличный язык, яркие метафоры)
Легкость чтения: 3/5 (Навряд ли это произведение можно назвать "легким чтением")
Глубина: 4.5/5 (Диалектика, и ничто иное)
Сюжет: 4/5 (Интересный, хорошо поданный сюжет)
Итог: 4.5/5 (Эта книга стоила четырехлетнего ожидания)

Читатель Nickky (me@nickky.com)

Первые турниры

Представитель Клуба настольных игр "Кронверк" — Лубашева Татьяна Владимировна — успешно сдала экзамены на судью по стратегической карточной игре "Война". Теперь Клуб получил право на проведение турниров по этой игре. Причем все участники будут получать зачетные очки в общемировой рейтинг (по системе начисления очков, даже проигравшие получат некоторое их количество). Так что ждите турниров и начинайте в них участвовать. В конце октября (предположительно, в субботу 25 числа) пройдет первый в стране турнир по СКИ "Война". Формат турнира — constructed, стоимость участия поначалу бесплатная. За более подробной информацией обращаться на www.bg.belhost.by. Да, и еще, позднее каждую неделю в Клубе "Кронверк" будут проходить турниры по форматам constructed и arena. Что же касается призов на первый турнир, то ими станут уникальные карточки с надпечаткой (от самих разработчиков игры!), ну а победитель получит сюрприз!

WCG Russia 2003. Турнир по Quake 3 Arena

10 сентября в Москве прошел турнир в рамках WCG Russia 2003 по Quake 3 Arena 1x1.

Зарегистрировалось сравнительно мало участников, но, тем не менее, фавориты присутствовали в списке. На чемпионат "подъехал" и наш чемпион всех времен и народов, v4-keep3r, который перед этим турниром очень упорно тренировался, решив показать, на что способен белорусский Quake.

Стоит заметить, что keep3r не оставил шансов и чемпиону WCG 2002 team1luNkind'у в полуфинале лузеров:

team1luNkind < keep3r^v4 — 6:16 @ ztn.

А также в финале лузеров убил b100.death'a:

b100.death < keep3r^v4 — 7:10 @ ztn.

Турнир завершился наикрасивейшей игрой Cooller'a и keep3r'a: keep3r выбрался в суперфинал из лузеров, куда его скинул тот же самый Cooller, и выиграл первый матч суперфинала. Второй же закончился дополнительным временем. А вот и результаты:

1. team1 <cooller> — 3.000 $
2. keep3r^v4 — 1.800 $
3. b100.death — 1.200 $

SK.wc3 проигрывают в Корее

Schroet Kommando попали в полосу неудач. Сперва поражение в финале WC3L, а теперь нерадостные новости из Кореи, где европейцам задали жару восточные ребята.

Вначале SK проиграли в командной лиге против команды eX. SK.Insomnia открыл счет в матче, обыграв своего соперника, а вот в командной игре пара Dominator и Insomnia, а также MaDFroG (в дуэлях) проиграли, и счет в матче стал 1:2. У SK еще есть шансы выйти в следующий круг чемпионата — так, только вылетает одна команда из группы. У европейцев осталось 2 матча, против Saint и KTec.

В дуэльной лиге Ongament дела тоже плохи. SK.HeMaN потерял все шансы после поражения от Check[Pooh]'а на Turtle Rock, а также проиграл свой матч SK.MaDFroG против AMD_Rainbow на Gnoll Wood, но шансы пройти дальше он еще имеет. Ждите последующих новостей.

Маковский hackeR Виталий
hack1989@mail.ru

Подготовка к IceHammer

В Новосибирске прошел традиционный турнир по Warhammer — IceTest. Играли армиями на 2150 очков с разрешением использовать неокрашенные армии. Что ж, подождем и посмотрим на результаты (краткий обзор ждите в следующем номере).

Игра по Mordheim

В новостной блок пришла радостная как для воргеймеров, так и для полевиков новость. С 23 по 29 августа следующего года в Тверской области будет проходить полевая игра по миру Mordheim. Все "банды" (именно так называются по официальной терминологии отряды в игре), известные нам, встретятся на руинах Города Проклятых и в который уже раз начнут кровавое сражение за артефакты и власть над Империей. Учитывая, что до времени проведения игры остался почти год, есть надежда, что ее смогут сделать на достойном уровне, и всем поклонникам мира будет интересно (и полезно) наконец-то воплотиться "в шкуру" своих героев, пройдя огонь воду и все остальное, что под ноги попадется.

Morgul Angmarsky

Статистика геймеров мира
Девушки догоняют

По данным Entertainment Software Association (ESA).

Возраст геймеров:

моложе 18 лет — 37.9%
18-35 лет — 39.5%
старше 35 лет — 22.7%

Геймерский пол:

Мужчины — 71.5%
Жещины — 28.5%



виртуальные радости A-Z

Купон бесплатного частного объявления следует заполнять отчетливо, печатными буквами, без исправлений и отправить по адресу: Республика Беларусь, Минск, 220113 а/я 563, "ВР"

Я, ____________________

проживающий по адресу ____________________

тел. (______)____________ прошу разместить в газете "Виртуальные радости" в разделе "частные объявления"

под рубрикой ☐ "Продаю", ☐ "Куплю", ☐ "Меняю", ☐ "Переписка", ☐ "Разное" следующее объявление:

Я согласен с тем, что редакция имеет право отбора объявлений для публикаций и не печатает те из них, которые не соответствуют тематике газеты или носят откровенно коммеческий характер (о регулярной или оптовой купле-продаже, различных услугах, оказываемых за безналичный расчет или по предоплате и т.п.), написаны неразборчиво или с исправлениями, поэтому в случае отказа претензий не имею

Дата заполнения ....Подпись...................... Я получаю газету "Виртуальные радости" ☐ по подписке, ☐ беру у знакомых, на работе или в библиотеке, ☐ покупаю в киоске, если "да", то как Вы находите газету: ☐ легко в любой день недели, ☐ только в первый день продажи, ☐ нахожу газету в продаже с трудом.

АНЕКДОТЫ

ICQ — цветок на могиле рабочего времени.

***

Едут два программиста на троллейбусе, доезжают до конечной. Водитель открывает переднюю дверь и начинает проверять билеты. Первый программист:

— Первый раз слышу, что драйвер может работать контроллером!

***

Идет старушка по улице и видит: несколько человек бьют морду одному, решила заступиться:

— Что же вы делаете, живому человеку кулаками по лицу колотите.

— Уйди, бабка, мы спамера поймали!

— Так что же вы его руками-то? Ногами надо, ногами!

***

Сынишка, узнавая значения неизвестных слов, подходит к папе:

— Пап, а что такое геморрой?

— Ты что, с программистами общался?

***

Как развлечь себя в лифте:

1. Расскажите пассажирам, как вы однажды застряли в лифте и просидели там 12 часов, пока не подоспела помощь.
2. Обхватите голову руками и воскликните: "Да заткнитесь вы все, идиоты!"
3. Просвистите гимн Советского Союза.
4. Приоткройте вашу сумку и, украдкой туда заглянув, спросите: "Ну как, хватает воздуха?".
5. Стойте молча и не шевелясь, отвернувшись лицом в угол, и не выходите.
6. Приветствуйте каждого входящего в лифт дружеским рукопожатием и просите называть вас адмиралом.
7. Когда в кабине лифта наберется по меньшей мере 8 человек, прикрывая рот руками, сгибаясь и хватаясь за других, закричите: "Только не сейчас, опять, блин... всегда рвет в лифте!"
8. Время от времени мяучьте.
9. Предложите 10 долларов тому, кто засунет и вынет лампочку изо рта.
10. Стучите ногами и приговаривайте: "Скорей, скорей, скорей." Затем огорченно вздохните и скажите: "Поздно!"
11. Покажите всем свою болячку и спросите: "Как вы думаете, это заразно?"
12. Положите себе в карман что-нибудь увесистое (по типу пистолета) и периодически по нему похлопывайте.
13. Войдите с каким-нибудь контейнером с надписью "Человеческий орган — голова".
14. Пристально уставьтесь на какого-нибудь пассажира, затем скажите: "А, вы один из НИХ!" и демонстративно перейдите в дальний угол лифта.
15. Отрыгнув, скажите: "мммм... вкусно!"
16. Когда станет тихо, оглядитесь кругом и спросите: "Это не ваш пейджер?"
17. Прослушивайте стены лифта при помощи стетоскопа.
18. Нарисуйте небольшой квадрат на полу и скажите, что это ваше место.
19. Объявите всем демоническим голосом: "Я должен вселиться в более подходящее тело."
20. Рассматривайте других пассажиров в бинокль.

***

Приходят к программисту гости, а у него шум, гам — ссорятся между собой его дети. Гости спрашивают программера:

— А че у тебя дети так орут?

А он им в ответ (оторвавшись от компа):

— Конфликт версий!

***

Забрали программиста в армию офицером. Построил он солдат и командует:

— На нулевой-первый рассчитайся!

***

Из отчета службы безопасности "По поводу взлома китайцами сервера пентагона":

1) Каждый китаец попробовал один пароль.
2) Каждый второй пароль был "maodzedun".
3) На 657983241-й попытке сервер согласился, что у него пароль "maodzedun".

***

— Почему тебя вчера не было в школе?

— Мой старший брат заболел.

— А ты-то причем?

— А я катался на его велике!

***

Новость:

Новейший российский микропроцессор имеет не только повышенное быстродействие и уменьшенное энергопотребление, но и четыре удобные ручки для его переноски грузчиками, и улучшенную систему охлаждения, легко подключаемую к обычному водопроводному крану.

***

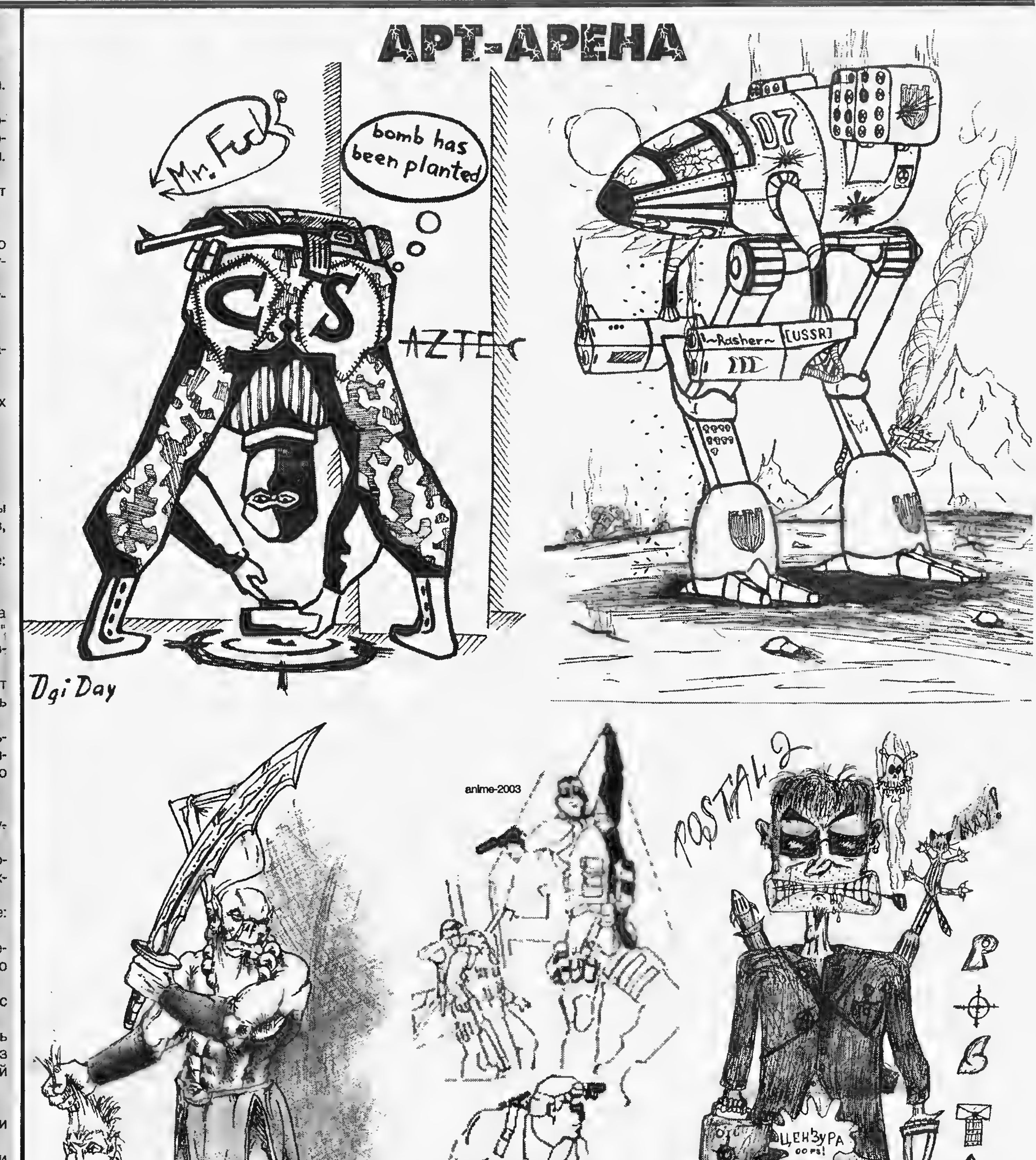
Вчера устанавливал Windows XP. Мощная вещь. "Винда" сама нашла все встроенные устройства, сетевой принтер, старый монитор в шкафу и три дохлых мыши в ящике.

***

Девиз Сисадмина:

Каждой твари — по витой паре!

АРТ-АРЕНА



ЧАСТНЫЕ ОБЪЯВЛЕНИЯ

продаю

● CD 3D StudioMax4. — 283-55-39 (после 14-00), Ваня.

● CD MPEG4 и MP3 из личной коллекции. Есть фильмы любых жанров и на любой вкус. — 255-66-87, Саша.

● CD для PC: большой выбор фильмов и игр. — 8(029)7520679.

● CD для SonyPS — 2500 — 244-45-51.

● CD с играми, музыкой, программами или запишу. — 2352875.

● CD: Полное GTA, Interstate 82, SpiderMan, B-17, SC:BW, Soft. — 3000 руб\шт. — 268-03-58.

● Журналы "Игромания" №54-65, плакаты. Большой выбор. — 23-70-87 (Витебск).

● Коллекция игр для PC — 100шт. (игры, музыка, фильмы, ПО) — 1300 руб.\шт. — 8 (029) 758-49-51.

● Приставку Sega DeamCast, 1 джойстик, карта памяти, 14 CD, 2 книги, VC, DMP, 1 год — 150у.е. —8 (02136) 31-281, Роман.

● Приставку Sony PlayStation 2. Новая, гарантия, 4 игровых DVD, карта памяти 8Mb. Цена договорная. — 8 (01596) 20-079.

● Приставку Sony PlayStation One, 2001г.в., 27CD, взломщик кодов, 1 карта памяти, 2 аналоговых джойстика — 150 у.е. — 296-29-52.

● Руль для SonyPS с педалями и эффектом Dual Shock + мышку в подарок — 50 у.е. Все новое. — 244-45-51.

разное

● Админы клуба "Magnus" в г.Борисове!!! Поставьте, пожалуйста, Black & White!!! [DN]Ger*KIRD[lb]K

● Все, кто достойно играет в Generals, дружненько пишем на max1mus@tut.by и договариваемся о поединке.

● Лидские крафтеры, где вы? Ищу достойного соперника. — 5-42-76.

приветы

● LEX'y, LUI, Varlex'y, BOSS'y, HOP'y, mad man'y, barsik'y и всем остальным геймерам клуба "Goblin" от Deadyшки или Bin'a.

● Zed'y, Monstr'y от Perezit'a. Мы самые вредные и противные!!!

● Большой привет геймерам г.Гомеля, которые частенько любят порубаться в Generals, в частности: Wolf'y и G@rik'y, а также Levskomy из Горок и P@rtiz@nen'y из Витебска от Max'a.

● Всей школе №71, а особенно Zipper'y, Goo$ar'y от Doser'a.

● Всем геймерам г.Витебска, а особенно клубу Gladiator и СШ №36 от B@GEM'a.

● Крутейшим CS'рам г.Гомеля: FiSH'y, S@M'y, ANNAMED'y, Sn@kE'y, PROFESSOR'y, PASHA'e, WOLF'y, Sof+t. Отдельный привет General'y Chort'y от G@rik@.

● Привет админам рогачевских клубов COOLer и Next, а еще моему лучшему другу и однокласснику Clon'y от Zombie.

● Привет всем CS-ам, а также Taranrul'y, Clon'y, [PROSTO]SneyK'y, Dinki, Virus'y, Diger'y и Fraer'y от Zombie.

● Привет клубу "Magnus" в г. Борисове, а также следующим людям: [DN]Ger*Dexter, [DN]Ger*SOLDIER, [DN]Ger*Skolsky, unnamed от [DN]Ger*KIRD[lb]K'a.

переписка

● Все, кому не лень, присылайте мне консольные команды для CS. — 246045 г.Гомель, ул.Огаремко 7-2, кв.71.

● Те, кто играет в CS, Q3, UT, WC, SC и просто те, кому не хватает общения — пишите мне. — 220112, г.Минск, ул.Прушинских 24-39, Stealth.

Долг превыше

Этот сон снился мне уже второй раз. Наш деревенский шаман, донельзя изможденный, грустно смотрел на меня и говорил, почти не двигая пересохшими, потрескавшимися губами:

— Мы гибнем, Айдахо. Наша деревня умирает. Брамины уже не приносят приплода, поля не родят. Мы собираем меньше, чем садим. Дети Арройо умирают от недоедания. Мы нуждаемся в "GECKe". Принеси его, иначе мы все умрем.

Тогда, год назад в Нью-Рено, я, увидев этот сон, ничего не ответил шаману, а трусливо проснулся. Теперь же я не стал убегать:

— Я делаю все, что в моих силах, Старший. Я обязательно найду "GECK". Я уже чувствую, что он где-то рядом. Держитесь. Я найду его.

Шаман удовлетворенно кивнул:

— Мы верим в тебя, Айдахо. И ждем твоего возвращения. Помни об этом.

Его образ подернулся дымкой и стал таять. Как издалека, я услышал печальный голос шамана:

— У тебя осталось совсем мало времени, Айдахо.

— Я поспешу, Старший.

Я проснулся и долго лежал, глядя в потолок. Уже почти два года я искал комплекс экологических преобразований "GECK", который единственный мог спасти мою родную деревню, но все безрезультатно. Удалось лишь установить приблизительный район нахождения Волта-13, в котором и должен был находиться "GECK", — где-то в районе города-государства Новая Калифорнийская Республика. К сожалению, более четкие координаты были мне не доступны. Потому я обосновался в НКР и методично обыскивал пустыню вокруг города, милю за милей. Лишь иногда я возвращался в город, чтобы пополнить запасы провизии и снаряжения и выполнить какие-либо поручения за деньги или информацию.

Так было и на этот раз. Я вернулся в НКР после месячного блуждания в южном направлении. Обшарил много барханов и холмов, но все без толку. Когда стали заканчиваться еда, припасы и патроны, пришлось вернуться. В городе я первым делом зашел в оружейную лавку и продал все трофеи, подобранные мною после схваток с пустынными бродягами. У этих субъектов иногда встречалось очень качественное и иногда даже уникальное оружие. Помнится, после одной схватки я добыл себе новехонький огнемет с двумя полными баллонами топлива.

В той же лавке я пополнил свой боезапас и отправился дальше. Так, деньги у меня появились, но не очень большие, и много закупить не удастся. Поэтому следует поискать какой-нибудь приработок. Не долго думая, я направился к президенту НКР, Танди. После того как я навел шороху в Реддинге — городе золотых приисков — и серьезно усилил там позиции Республики, Танди относилась ко мне очень хорошо и позволяла заходить к ней в резиденцию в любое время (правда, только днем, на ночь ее благосклонность как-то не распространялась). Время от времени она же подкидывала новую работку.

Как всегда, меня встретил ее помощник Гюнтер, щеголевато одетый, но толковый парень.

— Доброго дня, Айдахо, — поприветствовал он меня, — ты очень своевременно появился.

— А что, Гюнтер, есть работа?

— Есть. И я думаю, она тебя заинтересует.

— Возможно. Я редко отказываюсь от работы.

— За это тебя и ценят.

— Нет, — я усмехнулся. — Ценят меня за то, что я работу исполняю, в срок и чисто.

— Это верно, — кивнул помощник президента. — Рейнджеры до сих пор не могут нарадоваться на то, как ты в одиночку раздавил работорговцев за городской стеной.

— А я до сих пор не могу понять, что им мешало сделать это самим.

— Об этом ты лучше у них спроси. А пока, — Гюнтер подобрался и добавил в голос серьезности, — Танди ждет тебя.

Я кивнул и прошел в кабинет президента НКР. Для кого-то было удивительно, а я считал совершенно нормальным, что президентом процветающего города была женщина. В конце концов, у нас в Арройо староста — тоже женщина. И очень мудрая.

Когда я вошел, Танди занималась самым прозаическим и непрезидентским делом — поливала кактусы в горшочках, которые в неисчислимом множестве были расставлены по подоконникам, книжным полкам и даже рабочему столу. Заметив меня, она не стала отрываться от своего занятия, а лишь кивнула мне на стул. Я присел и стал ждать. Минут через пятнадцать Танди поставила кувшин с водой и села в свое кресло напротив меня.

— Здравствуй, Айдахо.

— Здравствуй, Танди.

— Айдахо, — поморщилась она, — я, конечно, отношусь к тебе в высшей степени положительно, но даже это не дает тебе права быть со мной таким фамильярным. Пожалуйста, называй меня "госпожа президент". Можно на "ты".

— Хорошо, госпожа президент. Я учту.

— Вот и славно, — Танди улыбнулась. Несмотря на возраст, улыбка ее была обворожительна. — Гюнтер сказал тебе, зачем ты мне нужен.

— Нет.

— Что ж, тогда скажу я. Устраивайся поудобнее и слушай внимательно. С недавних пор я решила плотнее заняться техническим развитием нашей Республики. Как ты знаешь, многое уже сделано, например, усовершенствован реактор на электростанции, но останавливаться рано. Сейчас я хочу сделать еще один шаг вперед — я хочу, чтобы наши мастера изготовили большой компьютер, как в ВолтСити или Сан-Франциско, через который можно было бы руководить всеми электронными устройствами в городе. Разумеется, только теми, что принадлежат Республике. Мы свято чтим право частной собственности.

— Это очень здорово, госпожа президент, но причем здесь я?

— Притом. Ни ВолтСити, ни Сан-Франциско не хотят нам продавать детали для сборки такого компьютера. Часть этих деталей у нас есть, но то все второстепенные и вспомогательные узлы и блоки. Самых важных у нас нет.

— И?

— Я хочу, чтобы ты их добыл.

— Как? Отправился в Сан-Франциско и украл? — признаться, мне не очень нравилось такое предложение. Дорога до Фриско могла занять не меньше месяца — слишком долгий для меня путь.

— Перестань иронизировать, — Танди отмахнулась от моего вопроса как от надоедливого насекомого. — Эти детали лежат гораздо ближе. В волте номер пятнадцать. Слышал о таком?

— Нет, — ответил я, а сам внутренне замер: а вдруг Танди ошиблась и номер того волта — 13. А вдруг?!

— Не мудрено. Мы не поддерживаем практически никаких контактов с людьми, что живут вокруг этого волта. Во-первых, они бедны и ничего интересного в них для нас нет, во-вторых, в самом волте обосновалась сильная банда под началом Дариона, форменного негодяя, и появление там наших людей весьма опасно.

— А для меня не опасно? Госпожа президент, может проще направить туда отряд рейнджеров? А я бы пошел с ними.

— Увы, Айдахо, рейнджеры нужны мне здесь. Рейдеры совсем обнаглели, да и Райты из Нью-Рено опять в Реддинге появились, стервецы.

— Госпожа президент, — холодно произнес я, — пожалуйста, не говорите о них так. Это, если вы забыли, моя семья. И хотя я работаю на вас и много сделал на благо НКР, прошу вас не отзываться так о моей семье. Тем более в моем присутствии.

— Ладно, Айдахо, успокойся. Будет тебе. Вернемся к делу?

— Вернемся.

***

Дорога до пятнадцатого волта заняла неделю. Пошел я все-таки один, как мне ни хотелось обратного. Выделить мне хотя бы десяток рейнджеров Танди наотрез отказалась. Ты, говорит, и сам как дюжина рейнджеров. Слыхала, мол, как ты в Реддинге один-одинешенек целый выводок ванаминго в шахте изничтожил в пыль. Для чего тебе после такого подмога? Ты, говорит, головорез, каких поискать.

Короче, пошел я один. Боевая задача передо мной была поставлена такая: проникнуть в волт, найти и забрать детали для компьютера и заодно уничтожить главаря банды Дариона. Остальных — по желанию и необходимости. Платила за эту работу Танди от души — четыре тысячи золотых, но купила она меня не этим.

"Есть очень большая вероятность, — сказала она, — что в компьютерах волта ты сможешь найти информацию о предмете своих поисков. А возможно и точные координаты его местонахождения. Ну что, пойдешь?".

Конечно, я согласился. А кто бы на моем месте отказался? Честно сказать, я и сам готов был заплатить эти четыре тысячи и даже больше, лишь бы узнать, где находится Волт-13.

Однако, когда я прибыл на место, которое на карте моего пип-боя было помечено как "Волт-15", меня ждало некоторое разочарование. Вместо убежища, я обнаружил довольно большой палаточный городок, стоявший среди редкого леса. Примерно в двух милях от городка возвышались невысокие холмы. И все. И никакого волта.

Хм, вряд ли Танди меня обманула. Скорее всего, волт просто очень хорошо замаскирован, и найти его будет не так-то просто. Что ж, здесь мне могут помочь местные жители.

Опыт приучил меня сначала осмотреться, а потом уже действовать, потому перед тем как зайти в поселение, я с полчаса пролежал недалеко от него с биноклем. Осмотр, как и ожидалось, не принес ничего важного: селение это было совершенно обыкновенным, бедным и блеклым. Ничего особенного. Если не считать, что где-то здесь находился ключ к разгадке нахождения Волта-13.

Я вошел в палаточный городок осторожно, стараясь не привлекать к себе особого внимания. Что интересно, на меня действительно почти не смотрели. Точнее смотрели, но искоса, украдкой, сжимая при этом топорища и черенки лопат. Видимо, приняли за одного из людей Дариона. Не самый лучший вариант. Теперь люди будут встречать меня настороженно и вряд ли помогут мне. Плохо.

И вот здесь вышло точь-в-точь как в поговорке "не было бы счастья, да несчастье помогло". Почти в центре лагеря, недалеко от единственного на все селение капитального деревянного дома, у костра молча сидела старая женщина с заплаканными глазами. Я приблизился и поприветствовал ее, но она не отреагировала. Я решил не задерживаться возле нее и поискать более разговорчивого поселенца, как вдруг она бросила мне в спину:

— Зачем вы украли мою дочь? Что она вам сделала?

— Мы? — я повернулся и с удивлением уставился на женщину. — Я не понимаю, о ком ты говоришь.

— Вы все такие, — ее голос по-прежнему оставался бесцветным, ровным и равнодушным, — вы даже хуже, чем алиены. Для них мы, по крайней мере, чужие, а вы убиваете и похищаете своих.

— Ты ошибаешься, женщина, — я присел рядом с ней и заглянул в глаза, — я не из банды Дариона. Я из Новой Калифорнийской Республики и работаю на президента Танди.

— Правда? — теперь в ее глазах появились чувства: надежда и, вместе с тем, недоверие. — Значит, ты можешь помочь мне?

— Если ты поможешь мне.

— Тогда пойдем в палатку, чтобы нас не услышали, — женщина засуетилась, теперь в ее глазах горела только надежда.

— Рассказывай, — сказал я ей, когда мы зашли в палатку.

Она сбивчиво и сквозь слезы принялась рассказывать, как пропала ее дочь ("да вот, просто пошла к холмам одна, глупенькая, и не вернулась"), как она сама два дня бродила по окрестностям, но так и ничего не нашла. Правда, к холмам она приближаться не рискнула.

— Пожалуйста, помоги мне, — вдруг, совершенно неожиданно, она упала на колени и принялась целовать мне руки, умоляя, чтобы нашел ее дочь.

Я высвободил руку и поставил женщину на ноги.

— Я найду твою дочь, но взамен ты должна помочь мне. Мне нужна информация. О Дарионе.

— Конечно, конечно, — женщина закивала головой и принялась рассказывать. — Он появился года два назад. Неведомо каким способом смог проникнуть в убежище и обосновался там, как паук в центре паутины.

— Где находится убежище? — перебил я ее.

— Да вот как раз под холмами и находится. Только входа никто из наших не знает.

— Ладно, найду как-нибудь. Продолжай.

— Бандиты Дариона у нас почти ничего не берут. Да, по правде сказать, брать-то у нас и нечего. Сами с воды на хлеб перебиваемся. Вот только девушек наших иногда уводят.

Она снова стала всхлипывать, и я поднялся, чтобы налить ей стакан воды для успокоения.

В этот момент за палаткой раздался какой-то шорох и кто-то тихо, но отчетливо чертыхнулся.

— Кто там? — подскочила старуха, — Мэррион, ты?

Конечно, это была не ее дочь. Нас просто банально подслушивали. Я выскочил из палатки и успел увидеть быстро исчезающего вдалеке человека. Он бежал в сторону леса, быстро и не разбирая пути. Видимо оттого, что был хорошо знаком с маршрутом. В отличие от него, мне приходилось быть осторожным и следить, чтобы не зацепиться за некстати вылезший из земли корень и не угодить ногой в кротовую рытвину. Да и тяжелый бозар, который я не подумал оставить в палатке, тоже не придавал мне прыткости. Словом, я безнадежно отставал.

Добежав до кромки леса, я уже потерял объект своего преследования из виду, и был вынужден двигаться осторожно, ежеминутно ожидая засады. Правда, мое тяжелое дыхание помогло бы, наверное, и кентавру подобраться незаметно. Потому я полагался скорее на удачу, чем на слух. На зрение тоже особой надежды не было. Солнце еще только-только село, но до полной темноты оставалось не больше получаса. На мое счастье минут через пятнадцать тропинка вывела меня к полянке, на которой стоял небольшой деревянный домик. Скорее не домик даже, а барак. Я остановился метрах в двадцати от дома и осмотрелся. На крыльце сидел здоровенный детина и самозабвенно курил, пуская в остывающий от дневной жары воздух кольца из дыма. Получалась у него, надо признать, неплохо. Это был не тот, за кем я гнался. Абсолютно разные комплекции. Тем не менее, и этот парень мог мне пригодиться.

Однако, вопреки моим планам, разговор начал именно этот здоровяк. Увидев меня, он лениво потянулся и, положив на колени многозарядный армейский дробовик, произнес:

— А, рейнджер. Давненько ваших тут не видно. Года два почитай уже. С чем пожаловал?

Он вел себя спокойно и уверенно, явно чувствуя за спиной некую силу. Видимо, мне крупно повезло и я нарвался на пост Дариона на поверхности. Возможно, где-нибудь неподалеку есть и вход в волт-15.

А с рейнджером он спутал меня из-за моего шлема и бронежилета: амуниция наша была с виду одинаковая, только я свою добыл на военной базе недалеко от Нью-Рено, а они пользовались местными поделками гораздо худшего качества. А вообще-то, не так уж он меня и спутал: после операции по уничтожению работорговцев, рейнджеры официально вручили мне именной значок с номером и присвоили звание сержанта, следовательно, парень, по большому счету, был прав.

— Дело у меня к тебе есть, — фраза не очень удачная, но ничего умнее мне в голову не пришло.

— Дело? — парень засмеялся. — Какие у нас с тобой смогут быть дела, рейнджер? Или девчонку ищешь?

Ага. Значит, девочка у него. Или он может подсказать, где она.

— И ее тоже. Подсобишь найти?

— А какой мне от этого профит будет? А, рейнджер?

— Большой, — я скинул с плеча бозар и снял его с предохранителя. — Например, жив останешься. Чем тебе не профит?

Парень занервничал. Видимо, бозара за мои плечом он до этого не замечал и думал, что все мое оружие — пистолет да снайперская винтовка, оружие хорошее, но в ближнем бою против дробовика практически бесполезное. Не то, что бозар, который даже с сотни шагов разрывал человека пополам.

— Слушай, — его речь стала быстрой и сбивчивой, а уверенности се-

всего

рьезно поубавилось, — может, мы сумеем договориться?

— Может, и сумеем. Все зависит от того, что ты предложишь. Только сначала положи дробовик на землю и толкни в мою сторону.

— Сейчас, сейчас.

Его поспешность меня насторожила. Как-то легко он перешел от спокойной уверенности к подобострастному заискиванию. Неспроста это. Я внутренне собрался и приготовился к подвоху.

И все равно, как ни ждал, пропустил: когда парень нагнулся и все мое внимание было сосредоточено только на нем, в меня выстрелили. Били из пистолета. Пули ударили мне в шлем, я покачнулся, и в голове зазвенело. В этот момент дважды грохнул дробовик. Первый выстрел прошел мимо, зато второй попал прямиком в грудь. Слава богу, броник выдержал, хотя устоять мне не удалось — упал на одно колено. И тут же, с колена, полоснул очередью в ответ. Бозар на таком расстоянии — страшное оружие. Парня с дробовиком в буквальном смысле разорвало на части, а его помощника в окне зашвырнуло вглубь дома.

Я еще постоял немного, водя стволом из стороны в сторону, но все было спокойно. Видимо, здесь было всего два человека. Тем лучше. Осторожно, не убирая палец с курка бозара, я вошел в дом. В воздухе все еще витала труха из продырявленных очередью стен, пахло спиртным и кровью. Я подошел ко второму бандиту и откинул с его лица длинные волосы. Женщина. Довольно красивая. И наглухо мертвая. Никакого сожаления по поводу ее смерти я не испытывал. Во-первых, она напала первой, а во-вторых, стояла между мной и координатами Волта-13. А на этом пути я никого не пожалею.

Обстановка в доме была бедная: в первой комнате стол, несколько грубо сколоченных стульев и стойка с посудой, во второй — большая кровать, застланная мятым и грязным пледом. И больше ничего. И никого.

Ладно, придется возвращаться в поселение и искать в другом месте. Если бы не убил парня, спросил бы у него. Ну, что уж теперь расстраиваться-то. Я уж совсем было собрался уходить, как вдруг услышал тонкий приглушенный всхлип. Я резко присел, ожидая выстрела. Но было тихо.

Если не считать того, что снова кто-то всхлипнул. Под кроватью. Посветив туда фонариком, я уперся взглядом в большие зеленые глаза на чумазом личике.

— Вылезай. Я тебе ничего плохого не сделаю.

Девочка, вопреки моим ожиданиям, поступила с точностью до наоборот: съежилась и постаралась забиться еще поглубже.

— Не бойся глупенькая. Меня зовут Айдахо. Твоя мама послала меня найти тебя. Давай, вылезай.

Я сунул под кровать руку и девчонка с превеликой радостью цапнула меня что есть силы. На свое счастье я не стал снимать перчатку, а то бы мне пришлось худо. Зубки у малышки были что надо. Я разозлился и без особых церемоний вывалок ее наружу. Девочка поначалу отбивалась, а потом затихла.

— Успокоилась? — поинтересовался я у нее, по-прежнему крепко прижимая к себе.

Она кивнула.

— Больше кусаться и драться не будешь?

Она снова кивнула.

— Тогда я отпущу тебя, и мы пойдем домой, к твоей матери. Договорились.

— Да, — голосок у нее был подстать глазам — чистый и звонкий.

Я осторожно поставил Мэррион на ноги:

— Пошли.

Дорога назад в поселок заняла раза в четыре больше времени: из-за темноты и девчонки. Она была очень слаба, и могла идти, только опираясь на мою руку. Что, кстати, мне было приятно. Очень привлекательными у Мэррион оказались не только глаза, но и прочие части тела. Да и, правду сказать, возраст обязывал. Пока мы шли назад, она успела рассказать мне много чего, в том числе и то, что шестнадцать ей исполнилось две луны назад.

Ее встреча с матерью была бурной и слезной. Не собираясь наблюдать это половодье чувств, я выбрался из толпы зевак и отошел подальше в сторону, к костру, вокруг которого не было людей. Здесь меня и нашел худой взъерошенный мужчина, представившийся Зиком.

— Я — тутошний староста. Спасибо тебе за спасение Мэррион.

— Не за что, — буркнул я. — Хотелось бы получить еще что-нибудь, кроме слов.

Староста насупился, но не ушел:

— Мать Мэррион говорила мне, что ты ищешь Волт-15.

— Точнее, вход внутрь.

— Я могу помочь тебе. Ты примешь это как благодарность за спасение Мэррион?

— Да.

— Тогда пойдем ко мне в дом.

Мы прошли в ту самую единственную деревянную хибарку на весь поселок, и старик дал мне пластиковую карту, которой можно было открыть дверь в волт. А также объяснил, где искать дверь. Как я и предполагал, она была недалеко от дома, где я нашел Мэррион.

Я сухо поблагодарил старосту, заверил его, что иду внутрь исключительно с намерением вырубить под корень всю банду Дариона, и вышел.

А на улице — вот так диво! — меня поджидала Мэррион.

— Куда ты, Айдахо? — что-то в ее голосе говорило мне, что этот вопрос — не простое любопытство.

— В волт. Хочу поговорить с Дарионом.

— Один?! — ее глаза расширились от страха и стали еще более бездонными. — Против них всех — один?

Сам не знаю, почему, но меня тронуло волнение этой девчонки за мою шкуру. Может, потому что обычно всех интересовало выполнение работы, а обо мне никто и не думал. Мне захотелось ее успокоить:

— Не волнуйся, Мэррион, — я положил руку на ее красивое округлое плечико, — ничего со мной не случится. Все-таки не впервой. Вот увидишь, все будет хорошо.

— Ты вернешься? — она вдруг прильнула ко мне и доверчиво заглянула в глаза, и хотя на улице было темно, я увидел в ее глазах благодарность, ожидание и еще что-то, чего я не мог понять, наверное, потому, что видел впервые.

— Конечно, девочка. Я всегда возвращаюсь.

— Правда? — она откинулась и смешно сморщила курносый нос.

— Правда, — ответил я и неожиданно улыбнулся. — Я действительно всегда возвращаюсь

— Тогда я буду ждать! — воскликнула она, неумело чмокнула меня в губы и, высвободившись из моих объятий, отбежала метров на пять, — я очень сильно буду тебя ждать, Айдахо. Возвращайся!

И убежала.

А я остался стоять, ощущая на губах вкус ее еще детского, но от этого не менее сладкого и зовущего поцелуя. Надо же. Никогда со мной такого не случалось. Удивительное ощущение! Лучше, чем после виски с травкой. Такая легкость во всем теле, что, кажется, если бы не амуниция и оружие, я бы сейчас взлетел к звездам. Никогда подобного не испытывал. Уж не заболел ли я?

Впрочем, пора браться за работу. У меня впереди серьезная схватка. И, чтобы там я ни говорил Мэррион, вернуться будет очень сложно. А хочется. Теперь — особенно.

До дверей в волт я добрался без проблем. Ненадолго задержался на полянке, где стоял дом, в котором держали Мэррион, но там было тихо. Видимо, охрана еще не сменилась. Что ж, это мне на руку.

Саму дверь в темноте даже с фонариком было непросто найти. Однако после десяти минут усиленных поисков я таки нашел, куда сунуть карточку, и каменная стена, казавшаяся монолитной, дрогнула. По ней зигзагом пробежала трещина, светившаяся изнутри. Она становилась все шире и, наконец, дверь открылась полностью, явив большой грузовой лифт с решетчатым полом. Яркий свет с непривычки резал глаза, потому я, хотя и зашел, закрыв за собой дверь, сразу спускаться вниз не стал. Ждал, пока глаза привыкнут к свету и перестанут слезиться. Минуты через три я нажал на рубильник, и лифт, дребезжа и лязгая, двинулся вниз. Я на всякий случай сменил обойму в бозаре, проверил, легко ли снимается с плеча трофейный армейский дробовик, и ощупал гранаты. Вроде все на месте — можно начинать.

***

В голове немного шумело из-за стимпаков, которых мне пришлось вколоть не меньше полудюжины, ныла рана на правой руке да болела спина, пострадавшая, когда меня швырнуло взрывной волной. В остальном же я чувствовал себя неплохо.

В данный момент я сидел в компьютерном зале волта и беседовал с Дарионом. Впрочем, слово "беседовал" можно употреблять чисто номинально, поскольку говорил в основном я, а мой окровавленный оппонент, связанный по рукам и ногам, все больше отмалчивался и лишь иногда односложно отвечал на мои вопросы.

— Ну что, Дарион, будешь говорить? Смотри, мне уже надоело с тобой припираться.

— Пошел ты! — он презрительно сплюнул в мою сторону тягучей красной слюной.

— Ты не прав, Дарион. Мне нужно всего ничего — код для доступа в компьютерную сеть волта. Мелочь, согласись? И разве стоит из-за такой мелочи лишаться, скажем, пальца?

Бандит молчал, внимательно рассматривая что-то на грязном и заляпанном кровью полу.

— Не слышу ответа.

— Ты же все равно меня убьешь, рейнджер.

— Ошибаешься. Ты мне совершенно не нужен. Мне нужен только код доступа. Ну?

— Поклянись, что не убьешь.

— Клянусь. Не убью.

— Черта с два я тебя поверю!

— Как хочешь, — и поднял пистолет. — Но помни, я буду убивать тебя медленно. С какой руки мне лучше начать? Правой или левой?

— Иди к дьяволу.

Я выстрелил. Пуля попала бандиту в правую ладонь и прошла насквозь. Я слушал, как она коротко прозвенела о металлический пол. Дарион закричал и начал поносить меня, на чем свет стоит. Я снова поднял пистолет и сказал:

— Итак, у тебя есть выбор: или остаться в живых или умирать долго и мучительно. Что скажешь? Каким будет твой положительный ответ?

— Да, черт возьми, — выдохнул бандит, — я скажу тебе код.

— Вот это правильно. Говори.

Дарион продиктовал мне его, я записал себе в пип-бой и тщательно перепроверил.

Потом безо всяких опасений оставил Дариона и подошел к главному компьютеру. Дрожащими от волнения руками я ввел код. Кар мигнул и выдал зеленую строку: "Вы вошли в систему. Ваш запрос?"

Мои руки почти не слушались меня, а сердце стучало так, что, казалось, сейчас разорвет грудную клетку и выпрыгнет наружу.

"Координаты Волта-13".

"Запрос принят. Обрабатывается. Подождите, пожалуйста, немного".

И почти сразу же:

"Ответ на запрос найден".

Есть!!! Есть, черт побери! Наконец-то я это сделал!

Я счастливо завопил и от избытка чувств выпустил в потолок почти всю обойму пистолета.

На экране высветились координаты Волта-13. Я скачал их в пип-бой и нанес на карту. И снова подпрыгнул от радости. До волта было всего две недели пути! Он находился почти на таком же удалении от НКР, что и Волт-15, только строго на запад, а не на восток. Это была полная победа! Я закинул найденные детали для компьютера в Республике в шмотник, взвалил его и бозар себе на спину и заспешил к выходу.

— Эй, — остановил меня слабый голос, — а я? Хотя бы развяжи меня!

Я повернулся и посмотрел на Дариона. Надо признать, на радостях я совсем забыл про него. Он умудрился приподняться на одном локте и с надеждой смотрел на меня.

— А что — ты?

— Ты же обещал оставить мне жизнь.

— Да, прости, совсем забыл.

Я поднял пистолет и выстрелил. Пуля вошла бандиту прямехонько между глаз. Его голова с глухим стуком ударилась о пол, и напряженное до того тело обмякло. В его смерти для меня не было особого смысла и необходимости, но оставлять врагов в живых — скверный способ обеспечить себе спокойную жизнь. Однажды в Реддинге я пощадил Фрога Мортона, главаря банды, орудовавшей на приисках, так потом он с тремя братьями и их людьми гонял меня по всей пустыне. Пришлось их убить. В порядке самообороны, так сказать. Вот с тех пор я и завел строгое правило: кончать всех.

Убедившись, что Дарион мертв так, что мертвее уже некуда, я двинулся наверх. Шел быстро, но осторожно, стараясь не поскользнуться в лужах крови и переступая через трупы. В воздухе висела тяжелая смесь пороховой гари, вони сгоревшей плоти (несколько раз я воспользовался огнеметом) и нагретого металла. И так — все четыре уровня.

На поверхности меня встретил рассвет. Я даже и не думал, что провел под землей всю ночь. Только сейчас, глядя на поднимающееся кроваво-красное солнце, я понял, что совсем не устал, хотя должен был. Сознание того, что в двух неделях отсюда лежит "GECK", цель моих двухлетних поисков, придавало сил больше, чем любой транквилизатор.

Что удивительно, в деревне меня ждали. Видимо, банда Дариона все же крупно допекла людей, и они надеялись, что я избавлю поселок от опасных соседей. Приятно, что я их не разочаровал. Народ сидел у костров и большей частью спал, но некоторые бодрствовали. Увидев меня, они вскочили и ликующими криками разбудили остальных. Всей толпой они провели меня к дому старосты, где на крыльце Зик встретил нас.

— Я рад, что ты вернулся, — сказал староста.

— А я-то как рад, — ответствовал я ему, идиотски улыбаясь. — Но мне надо идти. Вы теперь можете жить спокойно. Если хотите, занимайте волт. Только отмойте его сначала и уберите трупы. Их там чертовски много.

— Ты очень помог нам, рейнджер, — произнес староста, приосанившись. — Мы хотим отблагодарить тебя.

— Спасибо, — махнул я рукой, — все, что мне было нужно, я уже нашел. Счастливо оставаться.

Я развернулся и стал пробиваться через толпу.

— Обожди, — староста догнал меня и придержал за шмотник. — У нас есть информация для президента НКР.

Он протянул мне холодиск:

— Здесь факты предательства кого-то из ее окружения. Мы думаем, ей это будет интересно.

— Хорошо, Зик, я передам. Спасибо.

Я небрежно сунул диск в шмотник и зашагал дальше. По правде сказать, голова у меня была занята совсем другим, и до шпиона в окружении Танди мне не было никакого дела. Конечно, я предупрежу ее и оставлю диск, но, боже мой, какая же это мелочь по сравнению с тем, что я наконец-то нашел Волт-13!

Я уже вышел из селения и, насвистывая, бодро пылил на запад, как вдруг ветер донес до меня:

— Айда-а-ахо!

Эйфорию смыло враз и начисто, без остатка. Остановившись как вкопанный, я медленно, очень медленно повернулся.

И увидел тоненькую фигурку Мэррион.

Она стояла на пригорке у поселка, придерживая рукой развивающиеся волосы.

— Не уходи! Ты же обещал вернуться!

Я сделал неуверенный шаг к ней. Остановился.

Девушка стояла и ждала. Я сделал еще один шаг.

Потом резко развернулся и зашагал на запад.

— Подожди! Айдахо! Ведь ты же обещал!

Я оглянулся, она бежала за мной.

— Не надо, Мэррион! Я вернусь, я правда вернусь!

Она остановилась.

— У меня есть дело. А потом — я вернусь! Обещаю!

Я видел, как она заплакала. Уткнулась личиком в ладошки и заплакала.

Не в силах смотреть на это, я повернулся и быстро зашагал прочь.

— Я буду ждать! Слышишь? Буду ждать!

Я не остановился и даже не замедлил шаг. Меня безжалостно гнал вперед долг.

А долг, черт его подери, превыше всего!

Алесь Куламеса
iq48@tut.by

Final Fantasy: фантазия неиссякаема

Говорим "консольная RPG" — подразумеваем Final Fantasy. Говорим Final Fantasy — подразумеваем один из самых популярных и качественных ролевых сериалов во всем игровом мире. Да, сегодня в "ретроспективе" — рассказ о серии Final Fantasy от японской Square (теперь — SquareEnix).

Шестнадцать лет тому назад небольшая японская фирма Square Ltd., разрабатывающая игры для Famicom Disk System ("Денди"), была фактически на грани банкротства. Чтобы изменить положение дел в лучшую сторону, президент компании Hironobu Sakaguchi предложил создать новую, замечательную, супер-пупер-качественную и неповторимую игру. Сделать что-то вроде популярной в то время Dragon Quest от Enix, только лучше. И ведь сделали! Игру назвали Final Fantasy ("Последняя фантазия") — на случай, если ей пришлось бы стать последней игрой в истории Square. К счастью, этого не произошло, и Final Fantasy (далее — FF) стала для Square первой ступенькой на лестнице к славе и популярности.

К вопросу о жанре FF

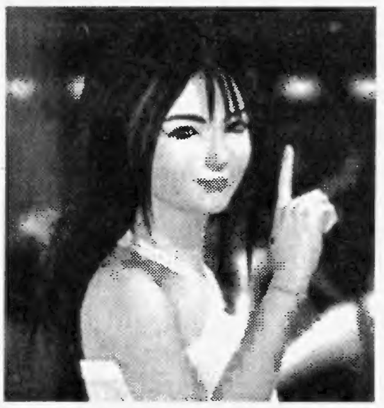
По жанру игры серии Final Fantasy (за исключением "побочных", вроде Final Fantasy Tactics) принадлежат к ролевым играм. Но FF и им подобные сильно отличаются от классических примеров виртуальных RPG (CRPG), поэтому их выделили в особый поджанр "консольных RPG", или JRPG (JapanRolePlayingGames, японские ролевые игры). Ролевые игры — это "жанр игр, в которых ведущим (мастером, сценаристом компьютерной игры) создается некий воображаемый мир, обычно отличный от нашей повседневности и подчиняющийся своим законам, после чего играющие "вживаются" в этот мир путем создания (иногда выбора) персонажей-жителей этого мира и отыгрывания их поступков в соответствии с придуманными для персонажей личностями-ролями" (формулировка из FAQ Ru.Game.RPG). Ролевые игры бывают "полевыми" (с выездами на природу, мечами-доспехами и всем прочим), настольными (с толстыми книжками, кубиками да мастерами) и компьютерно-приставочными (соответственно, реализованными на компьютерах/приставках;).

Из общей массы CRPG, то бишь, компьютерно-приставочных RPG, JRPG выделяются по некоторым характерным признакам. Во-первых, сюжет JRPG в большинстве случаев линеен. Да, он проработан, мастерски прописаны характеры персонажей и так далее, но он линеен! А это не есть очень хорошо. Во-вторых, в JRPG практически полностью отсутствует отыгрыш роли — главное в любой RPG. Вы не можете в большинстве игр жанра создавать своего персонажа. В-третьих, обычно у JRPG достаточно специфическая ("инициативная" — смесь пошаговых боев и real-time) боевая система. Кроме всего прочего, очень часто в качестве антуража сюжета JRPG используются "техно-магические" миры, а внутриигровая графика выполнена в стиле "аниме".

"Ты помнишь, как все начиналось?": FF I — FF III (NES)

Final Fantasy I вышла в конце 1987 года (Американский релиз состоялся в 1988). Что же она принесла игрокам? Поначалу незатейливый сюжет (убить бяку Garland-а и его приспешников, спасти принцессу) в течение игры закручивался и обрастал деталями. Путешествия во времени, мини-квесты — все это было в FF. Не было, однако, детально проработанных характеров героев — четыре персонажа разных классов ("Воины света") и довольно примитивная система их развития... Однако во многом новаторская пошаговая боевая система, хорошая музыка и неплохой по тем временам сюжет обеспечили успех FF. Интересен тот факт, что американская версия FF продалась в Штатах даже лучше, чем оригинальная в Японии. Final Fantasy, несмотря на свои множественные недостатки, стала фундаментальной игрой для Square и позволила компании продолжить серию (и свое существование).

Вторая Final Fantasy (1988) также оказалась достаточно неоднозначной. С одной стороны, в ней уже начинает прослеживаться тенденция к "традиционной манере повествования" серии (проекция сюжета на характеры героев и их взаимоотношения с другими людьми, миром и собой). С другой же, геймплей максимально упрощен — автоматическое улучшение характеристик, покупка магии, все те же во многом неудобные пошаговые бои из первой FF... Характеристики персонажей жестко заданы — подростки Frionel, Lionheart, Maria и Guy вливаются в движение сопротивления империи зла Baramekia с целью отомстить за убитых родителей и установить мир во всем мире. Кстати, именно во второй части впервые появился воздухоплаватель Cid, встречающийся игроку в каждой последующей части Final Fantasy. Final Fantasy II впервые вышла на английском языке лишь в этом году, вместе с FF I в составе Final Fantasy Origins для Playstation (PSX). Обновленная графика, красивые мультики и прочие вкусности для фанатов серии.

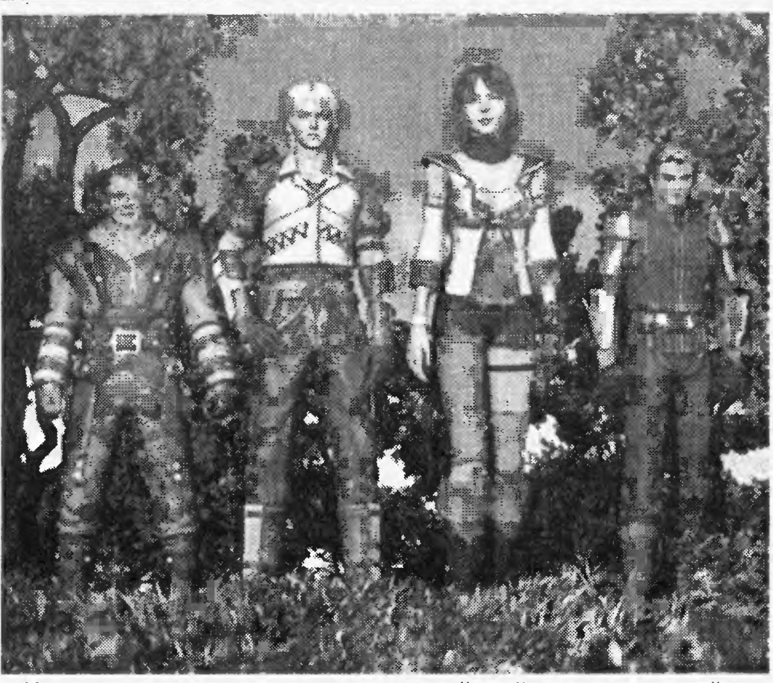


А вот **Final Fantasy III** (1990) до сих пор за пределами Японии не издавалась. "Отец" серии, Hironobu Sakaguchi, однажды сказал, что все четные игры серии были смелыми экспериментами, а нечетные — более традиционными и "спокойными" (в плане амбициозности/революционности) проектами. По духу и идеям FF III ближе к FF I, нежели чем к FF II. Снова безымянные герои, снова сюжет без особых изысков (четверо детей находят волшебный кристалл, ставящий им цель восстановления баланса в мире), но зато довольно продвинутая система профессий-классов. Этой игрой закончился NES-овский этап развития Final Fantasy. Square, кстати, и по сей день остается верна своему принципу, согласно которому она выпускает лишь по три серии FF для каждой платформы.

Первые три серии игры, FF I — FF III, на мой взгляд, представляют для игроков (кроме фанатов, разумеется) лишь академический интерес.

Новое рождение: FF IV — FF VI (SNES)

Final Fantasy IV (1991) вышла на значительно более мощной шестнадцатибитной консоли Super Nintendo Entertainment System (Super Nintendo). Стоит заметить, что SNES не была так популярна в СНГ, как, скажем, та же "Денди" (NES) или Sega MegaDrive-II (Genesis), но, тем не менее, обладатели приставок могли сполна насладиться замечательной игрой.



Итак, что же принес серии переход на новую платформу? Разумеется, значительно более качественную графику и прекрасную музыку. Кроме того, Square не забыла и о геймплее. FF IV напоминает FF II, с ее скрупулезным подходом к истории каждого персонажа и сюжетом, тесно связанным с взаимоотношениями между героями. Основное действующее лицо — Cecil, капитан имперской команды элитных солдат Redwings, в один прекрасный день осмелившийся поставить под сомнение бесчинства своих подопечных по жестоким приказам короля. За такую наглость товарища Cecil-а вместе с его закадычным другом Kain-ом отстраняют от командования Redwings и отправляют куда-подальше, на сложную и опасную миссию. В своем путешествии герои пытаются разобраться в себе и попутно победить зло. В FF IV была впервые представлена продвинутая боевая система ATB (ActiveTimeBattle), представляющая собой смесь пошаговых и real-time боев. Разнообразные модификации ATB стали теперь, в некотором роде, "визитной карточкой" JRPG. Захватывающий сюжет с акцентом на эмоции персонажей, ATB, более совершенная графика и завораживающий звук — FF IV действительно открыла новую эру развития серии. Американская версия была воспринята игроками без особого энтузиазма, в отличие от японской, которая продалась числом в несколько миллионов экземпляров. Кстати, в Штатах игра вышла под названием Final Fantasy II, что внесло некоторую путаницу в нумерацию.

В следующей части, **Final Fantasy V** (1992), создатели попытались вновь перенести акцент с истории главных героев на непосредственно геймплей. Три огромных мира, бОльшая свобода действий, улучшенная, по сравнению с FF3, система профессий и достаточно мощный сюжет — вот основные факторы, повлиявшие на успех FF V. Доселе невиданное качество геймплея и отличная replayability — так можно кратко охарактеризовать пятую часть сериала. С англоязычной версией были серьезные проблемы. Сначала японцы вовсе не хотели издавать FF V на английском из-за ее сложности и комплексности. В 1995-ом SquareSoft America начала подготовку выхода англоязычной версии пятой части сериала под названием Final Fantasy Extreme, но в 1996-ом из-за финансовых проблем проект был остановлен. В 1997-ом небезызвестная Eidos грозилась издать вместе с FF VII заодно и две предыдущие части, но дальше разговоров дело не пошло. Вскоре фанатами был выпущен неофициальный перевод ROM-а ("картриджа") с игрой, поэтому когда в конце 1999-го Square наконец разродилась Final Fantasy Anthology (обновленные FF V + FF VI для PSX), все любители уже вдоволь насладились игрой, тем более что "официальный" перевод, по отзывам знающих людей, оказался значительно хуже фанатского.

Вот, наконец, мы подошли к одной из лучших игр серии — **Final Fantasy VI** (1994). Шестой части удивительным образом удалось соединить в себе потрясающий геймплей, свободу действий и замечательный сюжет. Основную ветку (техномагический ("steam-magic") антураж, в котором злая Империя стремится к абсолютной власти, девушка Terra, дочь человека и полубога, наделенная необычайными способностями, вступает в группу сопротивления, и так далее) прекрасным образом дополняют разнообразные мини-истории о глубинном мире каждого из персонажей. FF VI значительно "взрослее" предыдущих игр серии. По крайней мере, глубокий психологизм поступков и отношений героев, а также совсем не "детские" ситуации, с которыми им приходится сталкиваться, наводит именно на такие мысли. Шестая Final Fantasy, несмотря на на свой солидный возраст, будет и сейчас очень интересна всем или почти всем любителям хороших игр. А уж если они еще и неравнодушны к аниме!.. Одна из лучших игр серии, однозначный must-play. FF VI вышла в англоязычном варианте под названием FF III, что еще больше усилило путаницу с номерами. Напомню, обычная "японская" FF III официально в англоязычном варианте не выходила (ключевое слово — "официально";). Вот тут http://eyesonff.com/emulation.shtml можно скачать ROM-ы всех NES/SNES серий (I-VI) игры, а также "родственные" игры (вроде Chronotrigger). Там же есть ссылки на эмуляторы. В общем, играть вам не переиграть;). Что, переиграли?.. О'кей, тогда движемся дальше!

Фантазия вместе с Sony: FF7-FF9 (PSX)

Эпоха Final Fantasy на NES/SNES с выходом шестой части подошла к концу. На горизонте виднелась Sony Playstation (PSX), предлагающая ошеломляющую для тех времен производительность и огромные объемы компакт-дисков. Фанаты сериала ждали революции, и они ее получили.



Спустя три года после выхода FF VI, в продаже появилась седьмая часть сериала, **Final Fantasy VII** (1997). Эту игру заслуженно считают лучшей (или, по крайней мере, одной из лучших) игрой серии. 3CD, под завязку набитые великолепными видеороликами, потрясающей красоты музыкой и прекрасной игровой графикой... Бюджет FF VII составил 30 млн. долларов (!!!), а над ее созданием трудилось более 120 человек. Мрачный мир, в котором причудливым образом сплелись технологии и магия. Могущественной корпорации Shinra, контролирующей таинственную жизненную энергию планеты Mako, противостоит группа сопротивления Avalanche. Главный герой, Cloud Strife, бывший элитный наемник Shinra, переходит на сторону Avalanche и очень скоро узнает, что, кроме Shinra, существует еще одна, более серьезная угроза жизни на планете... Игровая концепция во многом напоминает FF VI — то же неформальное разделение на классы, тот же персонаж-ориентированный сюжет и улучшенная боевая система. Добавьте к этому графику, с которой графика SNES-овских серий и рядом не валялась, потрясающей красоты музыку — и вы получите одну из лучших игр жанра JRPG за все время его существования и, пожалуй, лучшую игру серии Final Fantasy. Кстати, игра выходила и на PC, но если у вас будет такая возможность, лучше играйте в PSX-версию (например, на эмуляторе) — она значительно менее "БАГатая". В FF VII обязательно стоит поиграть не только ценителям жанра, но и всем любителям качественной игровой продукции.

Появившаяся в 1999-ом, **Final Fantasy VIII** стала, пожалуй, самой неоднозначной игрой серии (судя по оценкам игроков). Разработчики из Square намеренно решили отказаться от многих классических традиций, и, на первый взгляд, выдали на гора потрясающей красоты мелодраму, а не очередную серию великой Final Fantasy. Но то ли благодаря мастерству создателей, то ли из-за эффективного маркетинга;), FF VIII оказалась коммерчески успешным проектом (более трех миллионов проданных экземпляров) и стала, несмотря на полярные отзывы критиков, достойным носителем славного имени Final Fantasy. Достаточно заурядная "великая идея" (спасти мир и победить зло), как всегда, была допол[...] на огромным количеством побо[...] ных веток, разнообразных мини-событий и т.д. В FF VIII любовь впервые в серии обозначилась не как фон для взаимоотношений в команде персонажей, а чуть ли не как основная движущая сила сюжета. Подростковые комплексы, незрелая любовь и другие подобные проблемы — это преобладает в эмоциональной составляющей сюжета. Геймплей, по сравнению с предыдущими частями, также был значительно переработан. "Магическая" экипировка, интересные мини-игры, система Сил-Хранителей (Guardian Forces), нестандартная система управления персонажами, полный отказ от классов и профессий — вот важнейшие игровые отличия FF VIII от прочих FF. Графическое сопровождение также сильно изменилась — впервые в серии фигуры персонажей сохраняют реальные челове[...]ческие пропорции (в отличие о[...] классических анимешных), "задники" отрисованы еще более убедительно, а анимация и спецэффекты боев в буквальном смысле захватывают дух. Опять-таки впервые (не слишком ли много "впервые" для одной игры?;) в FF VIII главной музыкальной темой стала песня со словами, а не простое инструментальное произведение (песня называлась "Eyes on me", была написана специально для этого случая Nobuo Uematsu и исполнена Faye Wong). Кстати, было продано более 50,000 CD с игровым саундтреком. Революционная и нестандартная (имеются в виду, понятное дело, стандарты серии) FF VIII стала новой вехой в истории Final Fantasy. FF VIII, как и предшественница, издавалась на PC, но по тем же причинам, что и седьмая FF ("сырость" движка, некачественность переноса), большой популярности не снискала.

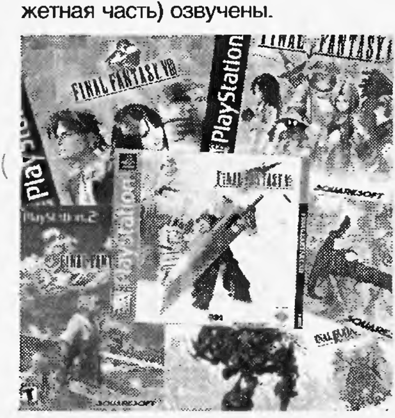
Ваша любимая Final Fantasy?*		
Final Fantasy	3,1%	2249
Final Fantasy 2	1,36%	984
Final Fantasy 3	5,11%	3704
Final Fantasy 4	3,76%	2726
Final Fantasy 5	1,79%	1297
Final Fantasy 6	14,6%	10572
Final Fantasy 7	**38,2%**	**27670**
Final Fantasy 8	10,07%	7294
Final Fantasy 9	5,88%	4257
Final Fantasy 10	14,16%	10256
Final Fantasy 11	1,97%	1425
Всего:	100%	72434

* По результатам опроса на GameFAQs.com http://www.gamefaqs.com

После необычных и даже революционных FF VII и FF VIII, Square решает возвратиться к истокам в **Final Fantasy IX** (2000). Игра вернулась в привычный уютный "фэнтези" мир, безо всяких технологических штучек. Снова история, рассказанная сквозь призму человеческих взаимоотношений. Жесткая "классовая" привязка, достаточно простая, но удобная система скиллов — вот, пожалуй, и все серьезные геймплей-инновации со времен FF на SNES. В FF IX нет ничего экстраординарного, новаторского. Этой серией Square, похоже, просто хотела "тихо" завершить Playstation-овский период существования Final Fantasy и начать работу над десятой частью, уже на платформе PlayStation2 (PS2). Однако дух игры, старый добрый дух Final Fantasy остался неизменным. А это, знаете ли, радует.

Новые горизонты: FFX — FF XII (PS2)

Playstation2 открыла громадное количество новых возможностей для разработчиков и, конечно же, для игроков. По негласной традиции, каждая первая серия на новой платформе должна произвести мини-революцию — и **Final Fantasy X** (2001) тут явно не исключение. Над игрой работала команда разработчиков, создававшая FF VIII (девятая и десятая части разрабатывались параллельно), поэтому FF X во многом напоминает восьмую. Снова "правильные" пропорции, улучшенная система Guardian Forces (теперь они называются Aeons), новая "сферическая" система развития персонажей под названием "Sphere Grid", сильно измененная боевая система (гуд бай, ATB!). Графика в FF X вышла на новый качественный уровень. Никаких предварительно обсчитанных (pre-rendered) задников! Теперь все, что вы видите на экране, генерируется в полном 3D в реальном времени. По кинематографичности игровой процесс с такими темпами скоро вплотную подойдет к FMV-роликам Square, и определить, сцена ли это на движке или видеовставка, не будет представляться возможным. В FF X движения губ синхронизированы с речью персонажей. Кстати, впервые в серии диалоги (не все, правда, — лишь сюжетная часть) озвучены.



Сюжет, на первый взгляд, незатейлив — блицболист Tidus (как, вы ничего не слышали о блицболе? — это же популярный футуристический вид спорта, напоминающий смесь регби и водного поло) попадает в мир Spira, который терроризирует злобный Sin. Tidus собирается смотаться из Spira подобру-поздорову, но встречает аборигеншу Yuna, жаждущую избавить мир от Sina, и... На этом история явно не заканчивается;). Радует довольно необычная форма подачи сюжета (Tidus вспоминает о своих приключениях), как всегда, сильный акцент на детали и чувства, а также достаточное количество встроенных качественных мини-игр. Музыка, графика, сюжет — все на уровне от "выше среднего" до "исключительного". Чего еще желать, спрашивается?

Final Fantasy XI сравнительно недавно вышла на PS2, но уже успела наделать много шуму. Классический фэнтезийный мир, расширенная система профессий и практически полная свобода действий. Ах да, самое главное: FF XI — MMORPG, то бишь глобальный он-лайн ролевой проект. Это значит, что в одиночку поиграть не удастся. Своих поклонников FF XI уже нашла — с ноября прошлого года более 280,000 человек постоянно играют в новое детище Square. Совсем скоро появятся и PC-вариант проекта (конец 2003-го года).



В этом году, а конкретнее — 13 марта, в токийском магазине "Tsutaya Shibuya" состоялась презентация последней на данный момент игры серии Final Fantasy. **Final Fantasy X-2** является прямым продолжением (впервые!) суперпопулярной FF X, и ее действие вновь происходит в мире Sin. Yuna находит необычную сферу, которая все время напоминает ей о возлюбленном, Tidus-е. Разумеется, она отправляется на поиски.

В продолжении улучшена графика (казалось бы, куда уж лучше?), обещан нелинейный геймплей, увлекательный сюжет (ну с этим точно не обманывают;), множество классов-профессий, четыре дополнительных мини-игры и грамотнейшее звуковое сопровождение. К сожалению, узнаем мы об этом пока лишь из пресс-релизов да переведенных на английский впечатлений игроков — американская версия FF X-2 выйдет в конце этого года, а европейская и того позже. Любопытно, что в первый же день продаж было куплено более полутора миллионов (!!!) коробок с FF X-2.

Что дальше? А дальше **FF XII**, к которой SquareEnix старательно подогревает интерес недомолвками. В частности, на осенней "Tokyo Game Show" (26-28.09) создатели не раскрыли карт и сообщили лишь дату официальной презентации — 19 ноября.

Что осталось за кадром

Отмечу, что в этой статье я рассказал лишь о "главной ветке" развития Final Fantasy. Остались без внимания Final Fantasy Tactics (стратегия), Final Fantasy Mystic Quest (упрощенная до нельзя RPG), Final Fantasy Advance и другие достойные (и не очень:) игры. С серией FF так или иначе связаны Chronotrigger, Parasite Eve 2, Chocobo Racing и т.д.

Как известно, в 2001 году вышел фильм Final Fantasy: The Spirits Within. Это первый в мире кинофильм, который был полностью "снят" на компьютерах. Хотя во многих эпизодах еще легко можно узнать компьютерную графику, некоторые выглядят пугающе реально. FF: TSW показал, что технологии уже вплотную подобрались к фотореалистичности. И тем не менее, фильм в прокате провалился. Возможно, Sakaguchi хотел запихнуть историю, достойную новой серии Final Fantasy, в небольшой по объему фильм, и ему это не удалось. Возможно, избалованные поп-корном и зрелищами (хотя в FF: TSW определенно есть на что посмотреть!) американские кинозрители просто не смогли уловить в нем ту глубину, которую пытались донести сценаристы... Однако посмотреть фильм, даже если вы не любитель FF, однозначно стоит. Хотя бы для того, чтобы прочувствовать, на что способен "компьютерный кинематограф" сегодня и каким он будет завтра.

"Я полагаю, у меня нет того, что нужно для создания хорошего экшена. Я думаю, у меня лучше получается рассказывать истории", — сказал однажды Hironobu Sakaguchi, отец Final Fantasy. Серия Final Fantasy прекрасна именно этим. Историями, которые через сюжет и персонажей рассказывает нам Square. Добрыми сказками для детей и взрослых. Final Fantasy сейчас живее всех живых, и, верю, она будет радовать любителей хороших игр еще очень долго. Долго-долго.

Николай "Nickky" Щетько
(me@nickky.com)

Game Maker: делаем игры своими руками

Начало на стр. 23

Оператор Пока (While).
Общий вид:

```
while (<выражение>)
{
  <инструкция>;
}
```

В принципе, это то же, что и repeat, но с тем отличием, что <инструкция> будет выполняться, пока действительно <выражение>. Например,

```
{
  x=0;
  while (x<5)
  {
  y[x] = x*5;
  x += 1;
  }
}
```

Работает следующим образом: присваиваем переменной x значение ноль. Затем, пока x меньше 5, заносим в массив y под индексом x (в нашем случае это 0, т.е. первый индекс массива, ведь в самом начале мы присвоили x значение 0) значение x*5, а затем увеличиваем x на единицу и повторяем до тех пор, пока x не окажется равным 5. Т.е. результатом выполнения будет:

```
y[0] = 0
y[1] = 5
y[2] = 10
y[3] = 15
y[4] = 20
```

Как видно из примера, когда x достигнет значения 5, то программа выйдет из цикла и продолжит выполнение.

Будьте внимательны, ведь вы можете легко зациклить вашу программу, т.е. цикл будет выполняться бесконечно, например:

```
{
  x = 1;
  while (x>0)
  {
  x+=1;
  }
}
```

Т.е. данная программа будет бесконечно добавлять к x единицу.

Оператор Для (For).
Общий вид:

```
for (<инструкция01>;<выражение>;<инструкция02>)
{
  <инструкция03>;
}
```

Работает данный оператор следующим образом: сначала выполняется <инструкция01>, затем оценивается <выражение>; и если оно истинно, то выполняется <инструкция03>, затем <инструкция02>. После этого снова оценивается <выражение>, и при условии, что оно все еще истинно, снова выполняется <инструкция03>, затем <инструкция02>. Так будет продолжаться до тех пор, пока <выражение> не станет ложным. Для примера возьмем блок, который мы использовали в качестве примера для оператора Пока (While). Вот он:

```
{
  x=0;
  while (x<5)
  {
  y[x] = x*5;
  x += 1;
  }
}
```

Вот как будет выглядеть тот же самый блок с использованием оператора Для (For):

```
{
  for (x=0;x<5;x+=1)
  {
  y[x] = x*5;
  }
}
```

Рассматриваем, как работает: переменной x присваиваем значение 0, затем проверяем — меньше ли x пяти. Результат истинный, ведь 0 меньше 5, следовательно присваиваем нулевому (по значению x) элементу массива y значение x*5, т.е. 0. Затем увеличиваем x на единицу и проверяем, меньше ли единица пяти. Результат — истина, значит присваиваем первому элементу массива y значение x*5, т.е. 5 и так далее, пока x не окажется равным пяти. В этом случае результат оценки выражения x<5 будет ложным и цикл завершит выполнение. Результат будет тот же, что мы получили для оператора Пока (While).

Оператор Выхода (Exit).
Оператор выхода завершает выполнение текущего блока программы. (Но не завершает выполнение игры!!!). Например, как можно выйти из "зацикленного" цикла (извините за тавтологию), пример которого был приведен для оператора Пока (While)? А вот как:

```
{
  x = 1;
  while (x>0)
  {
  x+=1;
  if (x==10)
  {
  exit;
  }
  }
}
```

Как вы уже, наверное, догадались, когда значение x будет равным 10, цикл завершит свою работу с помощью оператора выхода, хотя условие выполнения цикла все еще будет оставаться истинным.

Оператор С (With).
Общий вид:

```
with (<выражение>)
{
  <инструкция>;
}
```

Данный оператор необходим для работы с определенной группой объектов. Например, если мы хотим сдвинуть все объекты o_coin в комнате на 5 единиц вверх, то блок

```
{
  o_coin.x -= 5;
}
```

не сделает того, что нам необходимо. Данный блок сдвинет первый объект o_coin на 5 единиц вверх, а всем остальным значениям объектов o_coin по вертикали присвоит значение первого объекта o_coin, т.е. в итоге они все окажутся на одной линии. В таких случаях надо использовать оператор С (With):

```
{
  with (o_coin)
  {
  y -= 5;
  }
}
```

В этом случае каждый объект o_coin сдвинется вверх на 5 единиц.

Комментарии (Comments)
Известно, что все постепенно забывается, и если вы напишете сложную программу, а затем через месячишко-другой попробуете заново разобраться, как она работает, вам придется сложновато. Чтобы этого избежать, программисты используют комментарии. Их пишут прямо в тексте блока. Для того чтобы поставить комментарии, напечатайте следующую комбинацию символов: "//". Когда программа будет выполняться, все, что будет находиться за этими символами до конца строки, будет игнорироваться. Например:

```
{
  x = 1; // Присваиваем
переменной x значение 1.
  y = 2; // Присваиваем
переменной y значение 2.
  z = x * y; // Умножаем x
на y.
  // z = 10; Эта строка иг-
норируется.
}
```

В итоге в переменной z будет содержаться значение 2, а не 10, поскольку строка, где переменной z присваивается значение 10, находится в комментарии.

Итог
Вы, наверное, удивились, что больше я ничего не рассказываю, т.е., например, не привожу полный список команд или переменных. Дело в том, что все это есть в файле помощи для GM. Неважно — русский ли у вас файл помощи, английский — там все описано достаточно подробно. Отмечу лишь, что переменные, обозначенные в файле помощи знаком "*", доступны только для чтения, т.е. вы не можете их изменять, вы можете только использовать их значение. Переменные, содержащие за собой "[0..n]", являются массивами. Ну, а о функциях я, право слово, промолчу. По сути, файл помощи будет вашим справочником — в нем есть описание ВСЕХ функций языка.

Некоторым функциям могут передаваться в качестве аргументов значения переменных, например в уже рассмотренной выше функции instance_create(x,y,obj);. Смотрим помощь — функция создает заданный объект в точке с заданными координатами, затем идет описание каждого аргумента, т.е. x — x-позиция объекта, y — y-позиция, obj — название объекта и т.д.

Таким образом, мы заканчиваем изучение языка и переходим непосредственно к созданию игр с его помощью. Однако, если у вас возникают вопросы, связанные с GML, — пишите мне на адрес pisma@nestormedia.com с пометкой в теме "Креатив".

Глава 5: исправляем, исправляем и еще раз исправляем...

— Ты не слушаешь! — строго сказала Алисе Мышь.
— Нет, почему же, — ответила скромно Алиса. — Вы дошли уже до пятого завитка, не так ли?
Л.Кэролл "Алиса в стране Чудес"

Чтобы сразу же закрепить изученное и показать, каким образом все это писать, ежели кто не понял, переделаем наш двумерный шутер, который мы создавали в прошлом (№9'03) номере. Все объекты у нас останутся теми же, события для объекта o_object тоже (o_wall, как вы помните, действий не содержал). Просто мы заменим определенные действия на код GML. Итак, удаляем действия, определенные для объекта o_object, но оставляем события. Теперь воспользуемся вставкой кода GML (Code -> Execute a piece of code). Теперь пишем:

Событие Create:

```
{
  direction = random(360);
  speed = 5;
}
```

Первая строка задает направление движения. Функция random(x) предназначена для выбор случайного числа в промежутке от 0 до x. Выбранное число всегда меньше x. Таким образом, направление движения будет определено случайным образом и объект сможет начать двигаться в любую сторону. Второй строкой мы определяем скорость, равную 5.

Событие столкновения с объектом o_wall:

```
{
  move_bounce_solid(true);
}
```

Данный блок отвечает за "отталкивание" стеной нашего объекта.

Событие клика левой клавиши мыши:

```
{
  instance_destroy();
  instance_create(random
(570)+32,random(410)+32,
o_object);
  score += 10;
}
```

А здесь совсем просто — уничтожается сам объект, затем он же воссоздается в точке с произвольными координатами и счет увеличивается на 10.

А теперь важно сделать вот еще что — сравните размеры исходных файлов для первого примера и для второго. У первого он — 7.465 Кб, а у второго 7.335 Кб. Конечно, для такой маленькой игры разница несущественная, но для больших игр она будет заметна гораздо больше, так что учитесь использовать код GML.

Домашнее задание:
Чтобы попробовать свои силы в написании кода самостоятельно, попробуйте переписать второй пример из прошлого номера, используя только GML. Если у вас не получится, разберем это в следующем номере. Удачи!

Продолжение следует

Воронецкий "AlienRaven" Михаил
pisma@nestormedia.com

Thief

Разработчик: Ion Storm Austin
Издатель: Eidos Interactive
Дата релиза: весна 2004
Суть: на самом деле это Thief 3

Ни в коем случае не думайте, что я решил вас обмануть, рассказав об игре столетней давности, и даже не рассматривайте вариант моего возможного перемещения во времени. Это та самая игра, которая еще два месяца назад называлась Thief 3. Почему просто Thief? Видите ли, на этот раз разработчики решили портировать свое детище на консоли. Вы же знаете, как устроен мозг причудливых буржуинов. По всей видимости, разработчики размышляли так: приходит консольщик в магазин, смотрит на прилавок, видит перед собой игру с порядковым номером 3, задумывается о том, что он пропустил, и уходит. По предположениям, игра с таким названием будет лучше продаваться. Впрочем, ладно, оставим это дело и попытаемся вспомнить, чем же в свое время стал для нас первый Thief.

Первый Thief стал, не побоюсь этого слова, эталоном современных Stealth-шутеров. Он изобиловал свежими идеями, которые уже много лет активно используются конкурентами. Примеры? Да сколько угодно! Именно в Thief мы впервые научились перетаскивать трупы, прятаться в тени, оглушать врагов, передвигаться ползком, создавая меньше шума. Да, Splinter Cell после Thief кажется не таким уж новым в плане возможностей главгероя.

Что нам обещают в третьей части? Ни много, ни мало, а роскошный движок Unreal Warfare, еще более продолжительный игровой процесс и введение "городской системы". Сюжет вкратце таков: Гаррет (а именно так звали и зовут главного героя Thief) продолжает работать на организацию The Keepers, но вскоре узнает о тайном заговоре против него. Такой расклад парня не устраивал и теперь действовать предстоит не против культов Pagan и Mechanist, а против бывшего работодателя — The Keepers.

Игровой процесс не претерпит значительных изменений — все в лучших традициях первопроходца. Разумеется, теперь Гаррет обучится множеству новых способностей. Вы никогда не хотели потушить факел с помощью стрелы с ледяным наконечником? Вы давно мечтали увидеть ноги своего персонажа? Ваши мечты сбудутся уже в следующем году! Будут и фокусы со стрелами, и полная физически корректная модель главного действующего персонажа.

Искусственный Интеллект подвергся детальной доработке. Кроме того, обещают индивидуальный и неповторимый характер поведения каждого персонажа в игре. Это как в Postal 2: безобидная старушка может оказаться агрессивным противником, а плотно сложенный спортсмен — совершенно безобидным гражданином. Выше я упоминал о так называемой "городской модели". Что это значит? Это значит, что вам больше не придется одну за одной выполнять линейные миссии — вы получите доступ к гигантскому уровню и будете действовать, как в GTA. Надеюсь, вы меня поняли.

Изменится в лучшую сторону графическая составляющая. Как уже сказано, старый добрый Dark Engine заменит современный Unreal Warfare, над которым пришлось много и упорно работать из-за искусственного интеллекта и модели освещения. Словом, за красоту происходящего можете быть спокойны, только бы не испортили тот дух индустриального общества.

Выход игры намечен на первую половину следующего года. А за это время на страницах вашей любимой газеты появится полноценный анонс. Не пропустите!

Roll, roll_zv@tut.by



Кинопроба

Игра: The Movies;
Жанр: симулятор киностудии;
Разработчик: Lionheart Studios;
Издатель: Activision;
Дата выхода: январь 2004 года.



Lionheart, выпустив свой блокбастер Black&White, ушла в подполье и велела не дознаваться про то, какие планы она вынашивает. Пару месяцев назад компания решила-таки поделиться своими разработками с общественностью. Сразу две игры: сиквел дебютного проекта Black&White и симулятор киностудии — The Movies. Хоть слухи, что будут еще анонсы, но о них мы пока ничего не знаем.

Много было разных тьюкунов, но практически все отличались только графикой и целью игры. Все остальное почти не менялось: купля-продажа, строительство заводов и фабрик, изучение таблиц о доходах и расходах, периодическое расширение владений своей компании — сколько раз вы это видели, сколько раз играли в одну и ту же игру с разными лейбами на упаковках? Хорошо, если все это было сдобрено экзотическим интерфейсом и изящным морским прибоем (Tropico, например); или вся груда информации была разложена по полочкам и учитывался каждый нюанс ваших действий (Capitalism), но такое мы встречали не часто: и приходилось довольствоваться лишь вызубренными схемами и ограниченностью действий. Раз в год выходит игра, которой удается оживить жанр. В позапрошлом году это была Tropico, в прошлом — Europe 1400: The Guild. В следующем практически все тузы у The Movies (про нынешний пока помолчу).

Сама по себе игровая концепция не слишком оригинальна. Все то же подготовься-произведи-продай-заработай. Не шибко ново, но это теперь не якобы симулятор сборки-и-перевозки, а, как обещают, полноценный сим киномагната.

Первым делом необходимо будет выбрать жанр фильма: фантастика, драма, боевик, комедия и т.д., потом раскошелиться и напрячь личностей, ответственных за написание сценария. В третьем потоке стоят такие действия, как приобрести оборудование, провести кастинг актеров, купить километры пленки, оформить студию. Далее лоботрясы, имеющие честь называть себя вашими подчиненными, будут с озабоченным видом носиться и всячески показывать, что их действительно волнуют проблемы создания киноленты. Когда все роли утверждены, все декорации куплены и во все камеры заряжена пленка — вы готовы снимать фильм.

Пока, правда, не ясно, каки[illegible] разом мы можем влиять на проц[illegible] создания картины, но скриншоты дают понять, что выглядеть это в обязательном порядке должно соответствующе: актеры будут метаться средь декораций, не забывая при этом поплакать, посмеяться и издать истошный вопль, что, мол, темно тут, да и вообще ради таких спринтерских забегов можно нолик-другой к общему гонорару подрисовать — все тяготы режиссерской работы только для вас. А сцен на каждый фильм будет заготовлено немало, и вариации их давят на воображение непосильным грузом... Тут вам и сцены с индийским колоритом (бесконечные песни, разряженные в бусы и обрывки одежды танцовщицы), и с американским немногословием (вечный бой между добром и злом, который олицетворяет банальная перестрелка), и с японским изяществом (групповое распитие са[illegible] самурайская доблесть, отрывисты[illegible] поклоны перед скрещиванием катан). Если кратко, то "сцена" в этой игре — какое-либо важное действо, которое, так или иначе, влияет на образ задуманной картины. Слезоиспускательный разговор перед расставанием навсегда, отчаянный побег от толпы зомби с осиновым колом наперевес, стрельба на пустынной улице с участием одного героя и сотни статистов — на всем этом будет строиться ваш фильм. Далее раздается крик из-за кадра: "Снято!" — и такой тщательный и детальный образ рассыпается в один миг.

Конечно, со снятием фильма вы обязаны будете "состричь" деньги и закупиться новой аппаратурой, иначе можно прогореть на производстве следующего блокбастера.

О графике говорить нечего. На скриншотах игра выглядит довольно презентабельно, но сможет ли движок передать атмосферу съемочного дня?

Будет ли со временем игровой процесс перерастать в глобальный симулятор Голливуда? Будет ли возможность ставить производство на поток? Многое "за кадром", до выхода довольно много времени и нам остается лишь надеяться на удачный исход дела.

Бойченко "Dwarf" Дмитрий,
dwarf_bds@list.ru

В Тылу Врага

Разработчик: Best Way
Издатель: 1С
Дата релиза: начало 2004
Суть: главный претендент на звание "самое удачное слияние нескольких жанров".

Если описать "В Тылу Врага" (ВТВ) как смесь уже виданного, то получится нечто вроде "Commandos+Блицкриг+Fallout+X-COM". Скажете, так не бывает? Молодая украинская компания с гордым названием Best Way всерьез намерена доказать обратное. Команда разработчиков состоит всего лишь из четырнадцати человек. Компания была создана аж в 1991 году, и ее основной целью была разработка программного обеспечения. В 1999 году компания трансформировалась в игродельческую студию. В мечтах разработчиков была фэнтези-РТС на движке "Вангеров" от K-D Lab, однако от этой идеи пришлось отказаться — фирма-издатель, 1С, навязала уже популярную в то время тему Второй мировой войны.

В игре примут участие традиционные для игр такого рода стороны — СССР, союзники и фашисты. Играть предстоит только за две — за союз нерушимый и стран-союзников. Наконец-то до разработчиков доходит, что играть против русских никому не интересно. Вашему вниманию будет представлено более тридцати миссий.

ВТВ начинается с истории молодого танкиста, попавшего в окружение, который любой ценой должен пробраться к своим. Персонаж будет обладать рядом прокачиваемых характеристик, о которых пока мало что известно. Помогать игроку на протяжении игры будут еще несколько, танкистов. Основным, как несложно догадаться, оружием в игре будут танки. Без танка ваши подопечные не имеют ни единого шанса в борьбе против последователей Б. Муссолини и Адольфа Г. Танк очень капризная боевая единица. Для начала его нужно починить (а кто думал, что фашисты дадут танк за так?), затем заправить, зарядить. Для каждого танка (а их в игре будет более 16 видов) существует несколько типов боеприпасов. Однако, иногда придется покидать любимый транспорт и ползать по окрестным лесам и болотам, помогая местным жителям и выполняя побочные квесты. Будет вам и система диалогов, и грамотно оформленный журнал, и инвентарь с намеком на — не поверите! — Neverwinter Nights.

Оригинально подошли разработчики к системе управления. Когда персонаж находится вне танка, действует стандартный "Point 'n' Click", а когда подопечный заберется в танк, система управление будет заметно отличаться: за движение танка отвечают клавиши-стрелки, а с помощью мыше-манипулятора игрок будет управлять поворотами башни. Согласен, это необычно, но, уверен, будет весьма удобно. Радует интерфейс — уже за полгода до релиза он выглядит вполне достойно и функционально.

Картинка на экране обещает быть на удивление "живой", будет использоваться терраморфинг (изменение структуры ландшафта в реальном времени). Да и вообще, судя по скриншотам, это полное "три-дэ" с уровнем детализации не хуже двухмерного Commandos или Desperados.

Точную дату выхода разработчики назвать затрудняются — ориентировочно это произойдет в марте следующего года. Однако за столь большой срок дату релиза неоднократно могут перенести. Мы, впрочем, продолжаем надеяться на лучшее.

Roll, roll_zv@tut.by



виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Рег. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, ул. Варвашени, 77-443. Тел./факс (017) 234-67-90. Отдел рекламы (017) 234-44-76, 234-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13. Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".

E-mail: vr@nestormedia.com.
За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора.

Шеф-редактор Марина Бирюкова.
Компьютерная верстка Александра Воронецкого.

Подписано в печать 2.10.2003 г. в 18.00. Тираж 25 044 экз. Цена договорная. Отпечатано с диапозитивов заказчика в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, Минск, пр-т Ф. Скорины, 79. Заказ № 5091.